МАРТ 2001 • Цена 6,90 лв.

СПИСАНИЕ

PlayStation®

БРОЙ 6

PlayStation

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

ЗА ПЪРВИ ПЪТ!

METAL GEAR SOLID 2

Снейк без маска! Демоверсия, която оставя човека без дъх!

LMA MANAGER 2001

ВЪВ ВСЕКИ ФУТБОЛЕН ФЕН ДРЕМЕ ЕДИН ОТДАДЕН НА ИГРАТА МЕНИДЖЪР... СЪБУДИ ГО!

НА ДИСКА

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
DRIVER 2
WDL: WAR JETZ
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
READY 2 RUMBLE: ROUND 2
LEGEND OF DRAGOON
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

ИГРИ В ПРОЕКТ

BLUEPRINT & PREVIEW

Кои са най-чаканите заглавия тази година?

- Fear Effect 2: Retro Helix
- Formula One 2001
- Black & White
- Gran Turismo 3 (за PS2)

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Той е Рамбо и Терминатор, взети заедно! Тук – в компанията на хубавици и мутанти!

Стреляй! И пак!

C-12

Бъдеще в сегашно време! Лейтенант Вон и новите герои на (анти)извънземната съпротива



ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

■ ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS ■ SHEEP DOG 'N' WOLF ■ DRIVER 2 ■ DANGER GIRL ■ LEGEND OF DRAGOON ■ AQUA GT ■ FROGGER 2 ■ 102 DALMATIANS ■ SPEC OPS ■ MS PAC-MAN ■ GALAGA ■ DUKES OF HAZZARD ■ TRAFFIC GIANT ■ WDL: THUNDER TANKS ■

В ТВОЯ НОВ ДИСК



MAT HOFFMAN'S PRO BMX	За игра
DRIVER 2	За игра
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	За игра
TONY HAWK'S PRO SCATER 2	За игра
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	За игра
LEGEND OF DRAGOON	За игра
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	За преглед
WDL: WAR JETZ	За преглед
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	За преглед

БРОЙ 6
МАРТ 2001



НАГРАДИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ



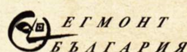


ТОП 5 НА БРОЯ

ПЪЛНОТО СЪДЪРЖАНИЕ – ПРЕЛИСТИ И ВИЖ!



Издава „Егмонт България“
ул. „Христо Белчев“ 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано в „Полиграфия“ АД, Пловдив



списание PlayStation
официалното българско издание

СЪДЪРЖАНИЕ

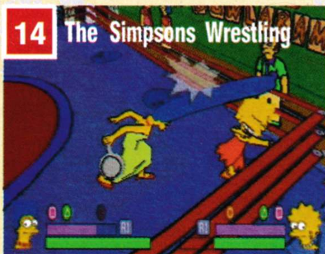
БРОЙ 6
МАРТ 2001







BLUEPRINTS





PREVIEWS





REVIEWS



И ОЩЕ

РЕДОВНИ РУБРИКИ





ПИСМА

Карим Омер (Враца):
Толкова се зарадвах, когато за първи път видях вашето списание! Наистина е много хубаво. Време беше и ние, приятелите на PlayStation, да си имаме наше списание. Я погледнете колко списания за компютърни игри има! И така, благодаря за списанието и ви пожелавам успех. Единственото ми желание е то да стане с повече страници.

Мирослав Антонов (София):
МНОГО ВАЖНО за мен е да кажете кога ще излезе PS2. Моля да ми се отговори кога ще дойде PS2 в България и каква ще бъде неговата цена.

Отгърни на страница 58 за новини по темата, а за ревюта на PS2 игри – на страници 6-7 и 26-27. Кои са игрите ли? Изненааада...

Милена Стойчева (Врабево, обл. Ловешка):
В представянето на игрите от демодиска към всяко списание не давате информация за броя играчи, които могат да участват в пълната версия на играта. А ако споменавате и по някой трик към някоя от игрите, ще бъде супер! Това е от мен! Бъдете здрави! Нека това, което правите, намира все повече верни приятели!

Косара Белниколова (София):
Вашето списание е любимото ми:
1-во, защото е за моя PlayStation,
2-ро, защото е лъскаво, луксозно и хубаво,
3-о, защото от него получавам всичката информация, която ме интересува.
Въпросът беше много интересен – един от любимите ми герои е Спайро. Какво бихте казали, ако има повече демоверсии за игра на диска? С нетърпение очаквам брой 6. Поздрави на целия ви екип.

В този брой съотношението в диска за игра/за преглед е 2:1. Но демоверсиите за преглед също са ценни – както така наречените „teaser trailers" в киното, които имат за цел да подразнят апетита ни за нещо ново...

Стиляна Андреева (Варна):
Все повече и повече започва да ми харесва вашето списание, особено когато чакам с нетърпение да излезе статия за Лара Крофт. Тя винаги ми е била и е любима, продължавам да съм нейна фенка. В знак на благодарност, че имаше толкова страници за нея в брой 3, а и в следващите броеве, ви написах едно малко стихче:
PlayStation – конзолата щастие,
PlayStation – играта мечта,
PlayStation играй до безкрай,
слънчице мое – PlayStation-ов рай!

Теодор Стойнов (София):
Здравейте, фенове! Пиша това писмо с една идея – всеки да напише пет или десет игри, които най-много харесва, с обяснение към тях. Това правя с цел да подтикна някой да си ги купи. Идеята ми е да има два-три такива списъка в някое списание на последната страница (ако не е заета с реклами) или някъде другаде. Надявам се това мое искане да стане!

Погледни на страница 12 – където е и новата рубрика „10 реда за 10 точки"

Станислав Стайков (София):
Знам, че вече ѝ мина модата, ама може ли да напишете нещо за PSone? И не прекалявайте с футбола.

Да прекаляваме с футбола? В PlayStation? Не, не сме съгласни. Виж, в списание АТАКА пишем наистина *само* за футбол. Колкото до PSone, за нея имаше статия последно в брой 5, покрай изобретения наскоро миниекран и модата на мобилните игри. На практика от брой 1 насам май не сме пропускали да напишем по нещо за PSone – гледай преди всичко първите страници с рубриката за новини Loading.

Николай Пашов (Казанлък):
Здравейте от Казанлък! С голямо нетърпение очакваме да излезе брой 6 на списание PlayStation. Досега не съм изтървал нито един от петте броя нг списанието. Всички те са удивителни, но едва изтърпявам паузата от брой до брой. Винаги се радвам, когато наближи краят на месеца и получа поредния брой по пощата. Още повече се радвам, когато колонката на наградените прочета моето име или името на сестра ми... Много се надявам тиражът на списанието да стане достатъчно голям, за да може то да стане с още повече страници и да има още повече рубрики и игри с награди. Пожелавам ви всичко най-хубаво.

Ангел Давидков (София)
Аз съм голям почитател на екшъните и адвенчърите като Tomb Raider, особено петата ѝ част – Chronicles. Моля ви да ми разясните повече за следващата част, а именно The Next Generation. Говори се, че Лара щяла да бъде помрачна и да се отдаде на насилието, а и няма да се учудя, ако атмосферата е ужасяваща, но не се надявам на това. Ако можете, ми напишете повече за бъдещето на Лара.

Виж страница 58 за информация от извора по *The Next Generation*, а иначе най-актуалното сега е филмът – чети за него и в брой 7.

ТЕЛЕГРАФНО

Тодор Димитров (Бургас): Задават ли се продължения на хитовете *Resident Evil* и *Dino Crisis*? Надявам се, че като пиша едновременно отговор на загадката и писмото си в един плик, не греша.

Със сигурност Capcom работят по *Resident Evil 4*. Това е само работно заглавие и все още не се знае в какъв формат (за кои платформи) ще излезе играта. Няма проблем да слагаш в един плик и отговор на загадката, и послание до нас (въпроси, молби, обяви) – ние четем всичко внимателно и сортираме всяко листче по предназначение.

Иван Връбчев (София): Списанието ви е супер, особено рубриката „Писма", но ви липсва плакатчето. Искам да ми отговорите честно на въпроса: Кога най-сетне ще излезе (ако изобщо излезе) играта *Star Craft brood* за PS1? Уви, версия на тази игра за PlayStation не се предвижда. Може би за PS2...

Андрей Калмаков (София): Преди месец си купих играта *Medal Of Honor* и с удоволствие я превъртях. От брой 3 разбрах, че има и продължение. Може ли да ми кажете дали е на пазара и ако не – кога ще излезе?

Medal of Honor: Underground е вече от няколко месеца на легалния пазар и в България. Можем само да кажем, че играта е още по-добра от своя предшественик. Между другото издателите от Electronic Arts обявиха, че вече се работи по трета игра със същото заглавие, която ще е... самолетен симулатор. (Твоят отзив за играта е поместен също на страница 12.)

Калин Белевски (Русе), kal@gbg.bg: Ще е хубаво да напишете в списанието след текста на всяко от писмата на геймърите техния e-mail адрес, ако имат такъв и го използват.
П.П. А да сте чували за Game Shark Accessory на PS1?
http://search.shopping.yahoo.com/search/all?p=game+shark
Дали това нещо ще стане на моята конзола и мога ли да си го купя от България?

Game Shark със сигурност има за PlayStation моделите до 7002 заради паралелния порт, който след това Sony не включиха в по-новите модели на конзолата. В момента PSX Game Shark не се продава в България, а и едва ли някой ще го внесе тепърва, тъй като актуалният PS1 няма паралелен порт и респективно не поддържа Game Shark. Освен това не забравяй, че победителите не използват чийтове.

П.П. Колкото до e-mail адресите – да, прав си, започваме с твоя. Ако някой от читателите иска да се публикува e-mail адресът му, нека отбележи това в писмото си. ■

ИГРИТЕ СА НА ПЪТ ДА ПОСТИГНАТ НОВО, НЕВИЖДАНО НИВО НА ИНТЕРАКТИВНОСТ!

БЪДИ КАКЪВТО СИ!

- △ Заснемане на лица
- □ Как да стреляш по приятелите си?
- ⊗ „Остаряваш" по време на игра
- ◎ Виртуални емоции

С помощта на технологията WWF Smackdown 3, разработена от британската компания Digimask, можеш да създадеш кечборец с твоето собствено лице. При това съвсем не е необходимо да ходиш където и да било. Достатъчно е да изпратиш на фирмата две свои снимки – в профил и анфас – и тя ще направи от тях виртуална маска, която ще бъде с твоите очи и коса, с цвета на твоята кожа и с твоята костна структура. Когато маската бъде готова, ще я получиш по електронната поща. След това тя може да бъде вградена във всяка игра, която поддържа този софтуер.

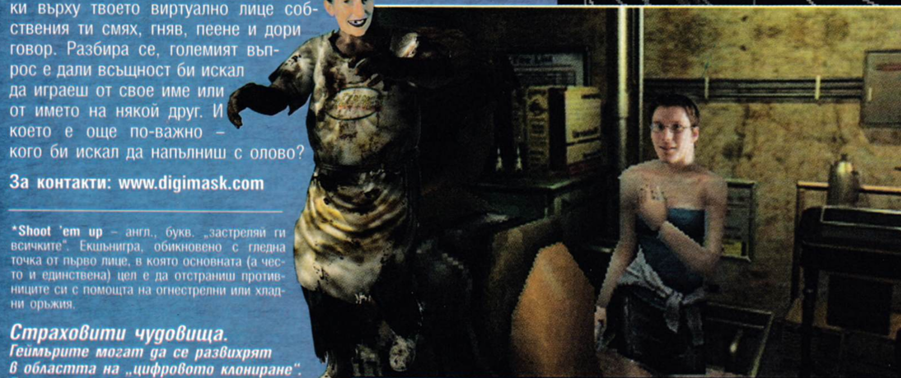
Това обаче е само началото. Някои компании като Televirtual твърдят, че съвсем скоро геймърите ще могат сами да правят електронни варианти на своите физиономии, благодарение на разни полезни играчки, като съвместимите с PlayStation 2 цифрови камери. Създаването на виртуални двойници на твоето семейство и приятелите ти (а защо не и на враговете ти?) ще бъде лесно като детска игра. Сигурно вече си мислиш: „Е, и какво от това?" Ами какво ще кажеш да можеш да се впуснеш в приключение, в което гаджето на комшията е обект на твоята любов, а приятелите ти (или майка ти) се окажат злодеи под прикритие, опитващи се да убият президента? PC спецовете вече замислят игри, които ще могат да четат електронната ти поща и автоматично ще задават на героите от игрите имената на хората, с които най-често си кореспондираш... а защо не и техните лица?

Друга интересна идея е твоето лице да може да се променя, докато играеш. Това вече става с героите на една дългоочаквана RPG игра на компанията Lionhead – *Black & White* (вж. на страница 20). Как ли обаче би работила тази технология, ако героят си самият ти? Може например да си звезда в едно RPG, в което постепенно старееш с напредването на мисията. Или косата ти да побелява от страх в някоя игра на ужасите. А в някой shoot'em up* след всяка битка да ти остават белези и изгаряния, а след всяко поражение от лазерно оръжие изгорените или откъснати части от тялото ти да се сменят с електронни.

По-сложните ефекти ще предизвикат Emotion Engine (графичният процесор на PlayStation 2) да докаже, че името му не е просто съвкупност от думи. Още през 1996 г. в играта *Senteniel* на Psygnosis твоят герой използваше различни гримаси, за да убеди другите герои да ти се притекат на помощ. Днес обаче технологията за заснемане на реални лица се е развила до невероятна степен. Digimask например отива още по-далеч, възпроизвеждайки върху твоето виртуално лице собствените ти смях, гняв, пеене и дори говор. Разбира се, големият въпрос е дали всъщност би искал да играеш от свое име или от името на някой друг. И което е още по-важно – кого би искал да напълниш с олово?

За контакти: www.digimask.com

***Shoot 'em up** – англ., букв. „застреляй ги всичките". Екшънигра, обикновено с гледна точка от първо лице, в която основната (а често и единствена) цел е да отстраниш противниците си с помощта на огнестрелни или хладни оръжия.



Страховити чудовища.
Геймърите могат да се развихрят в областта на „цифровото клониране". Ето как например изглеждат виртуалните копия







Лице назаем *– с помощта на Digimask можеш да се превърнеш в свой собствен компютърен герой или пък да „вкараш“ своите приятели в играта, като копираш лицата им*

LOADING

100% НОВИНИ ОТ СВЕТА НА PLAYSTATION...

„Нашата мистериозна атлетична противница се претъркулва умело, за да избегне куршумите ни, и като цяло ни кара доста да се поизпотим"

В ТОЗИ БРОЙ...







ЗА ПЪРВИ ПЪТ

ГОРЕЩ МЕТАЛ

METAL GEAR SOLID 2: **ЕДНА РАБОТЕЩА ДЕМОВЕРСИЯ, КОЯТО НИ ОСТАВИ С УВИСНАЛО ЧЕНЕ И С ГОРЕЩО ЖЕЛАНИЕ ЗА ВСЕ ПОВЕЧЕ И ПОВЕЧЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Геймърите мечтаят за тази игра, още откакто през 1999 г. се появиха слухове, че Хидео Коджима работи върху продължението на *Metal Gear Solid*. Наскоро представител на Konami се появи в редакцията на официалното британско издание на списание PlayStation с работеща демоверсия на *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Изумително! Дори това е меко казано!

В предишния брой обещахме да си изядем шапките, ако *Metal Gear Solid 2* не бъде призната за „най-добра игра на всички времена". Но по всичко личи, че шапките не само ще си останат на главите ни, но съвсем скоро ще ги свалим от уважение към гения на Коджима. Голямата новина е, че ще можеш да играеш с тази демоверсия само ако си купиш *Z.O.E.* за PlayStation 2.

Ние започваме мисията, въоръжени с преработен модел на пушка „Берета" с приспивателни заряди и инстинктивно започваме да се оглеждаме за пословичния режим First Person (с гледна точка „от първо лице"). Той те кара да се чувстваш, като че ли наистина си в кожата на Снейк, особено когато дъждовните капки замъгляват зрението ти. Вече ни потекоха лигите...

Самата игра започва с няколкоминутно филмче, в което под проливен дъжд Снейк се промъква на кораб, превозващ ценен товар, и то точно в момента, когато руските войски го завладяват. И ето ни – водим нашия човек към мостика, за да открие той накъде са се запътили „лошите".

Веднага ни направиха впечатление мълниеносните движения на Снейк. Той надзърта иззад ъгъла и се отдръпва обратно с грациозността на суперзвезда в бойните изкуства. Изстрелва един пълнител и презарежда със завидна бързина. Виждаме набързо сметката на няколко противници и изхвърляме телата им в морето, преди да влезем в кораба, като съвсем забравяме, че оставяме след себе си кални стъпки. След няколко коридора познатият радар в горния десен ъгъл на коридора сигнализира за пазач, който е открил следите ни и е тръгнал по тях. Време е да го обезвредим.

Това място не само че гъмжи от главорези, но и е натъпкано с телевизионни камери, които следят определени коридори. След като проверяваме арсенала си, намираме в него chaff grenade. С тази граната блокираме електрониката на камерата, след което я отстрелваме с един-единствен безпогрешен изстрел. Продължаваме внимателно напред. Пред нас се появява сянка, която показва, че зад ъгъла има човек. Жалко че не обърнахме внимание на невинно изглеждащите кутии, край които минахме. След секунда те експло-



Двубоят „на четири очи“ предлага приятно разнообразие, след като си преминал мъчително през някое ниво. Удоволствието от победата никога не е било по-голямо



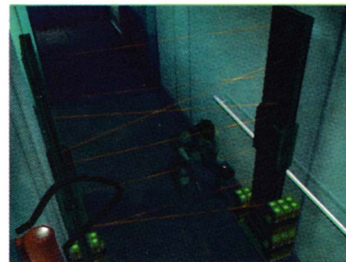


Вдигни щитовете! Metal Gear Solid 2 *може да се похвали със значително подобрен изкуствен интелект. Това означава, че ще трябва да се проявиш като отличен стрелец, ако искаш да отблъснеш криещите се зад щитовете врагове*









дират с невероятна сила, разкъсвайки Снейк на парчета и това слага край на играта. Ще продължим ли? Ама разбира се! Ето ни отново в коридора, но този път играта е от първо лице. Сега сме в режима Snake. Простреляме пожарогасителя до кутиите и той започва бясно да пръска, като така разкрива пред нас червените лазерни линии на капана, който вероятно е задействал експлозията предишния път. Лягаме по корем и успяваме да се промъкваме под тях. Виж, това е хитро!

Metal Gear Solid 2 е натъпкана до тавана с подобни гениални детайли. Системата за рушене на материалите в играта позволява всичко – бутилки, стъкла и дори зеленчуците да се разхвърчават на парчета невероятно реалистично. Както обикновено, най-много се забавляваме на бара, като отваряме бутилки с алкохол и гледаме как съдържанието им се разсипва по пода.

Подборът на гледната точка на камерата добавя адски много към атмосферата. Проявленията на изкуствения интелект са наистина впечатляващи – като например войниците, които подритват задрямалите си колеги, за да им напомнят, че са на пост. Номерът с радиостанциите, за който сме чували, работи отлично. Пусни един куршум по предавателя на някой войник и гледай как той отначало го разклаща и после се паникьосва, преди миг след това да го приспиш със специалната стреличка.

Демонстрацията завършва с двубой „на четири очи“ между Снейк и Олга Гурлукович. Нашата мистериозна атлетична противница се претъркулва умело, за да избегне куршумите ни, и като цяло ни кара доста да се поизпотим. За съжаление един куршум в окото показва, че тя всъщност не е чак толкова печена, колкото сме очаквали. И все пак верният път в играта очевидно е да се промъкваш незабелязан и внимателно да използваш всеки изстрел.

Прекарахме още известно време в проиграване на демото и разучаване на нови умения, например да сложиш край на мъките на гърчещи се ранени противници и да укриваш трупове в металните шкафове в съблекалните. В играта има меню, в което се изброяват всички специални движения. Там имаш възможност да прегледаш и кратък демофилм за играта, в който Снейк прави почти всичко – от чупене на вратове до удари с отскок.

Едва бяхме навлезли в играта, когато нашият приятел от Konami се появи отново, прошепна някаква тайнствена парола и отнесе диска. След което изчезна, защитен с плексигласов щит от летящите към него празни бутилки. Оттогава очакваме нетърпеливо повече от тази игра. ■

ШПИОНИН В КУТИЯ

БОЕЦЪТ С КАШОН, НАХЛУЗЕН НА ГЛАВАТА МУ

Картонената кутия отново се завръща, за да предизвика нова серия от комични ситуации. Снейк се помотава известно време в своето картонено укритие и накрая се промъква в стая с двама стражи. Те са с гръб към нас и ние успяваме да се промъкнем, без да ни забележат, като замръзваме веднага щом се обърнат – пълен купон!

След няколко движения обаче сме забелязани от телевизионната камера. Тогава музиката се сменя и изведнъж най-великият агент под прикритие в света хуква да се спасява с картонена кутия на главата си. В склада намираме още двама наши събратя, натъпкани с портокали, и се скатаваме зад тях.

Изумени, двамата пехотинци си правят странни знаци и тръгват да огледат помещението. Още щом ни обърщат гръб, ние духваме на свобода.



Картонената кутия е един от най-странните елементи в тази странна видеоигра. След като извиеш врата на неприятеля си, можеш да се скриеш в празен кашон от портокали

СНЕЙК БЕЗ МАСКА

Умението да останеш незабелязан е ключово в тази невероятна приключенска игра. И все пак понякога ти се налага да застанеш очи в очи с противника...

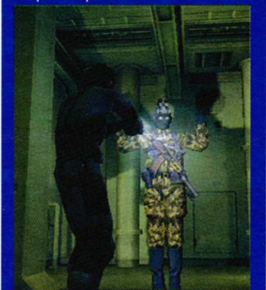
СПИПАН НАТЯСНО

Забелязваме един дремещ часовой и стреляме с парализиращ куршум по глезена му. Засега му стига толкова. Той веднага вдига ръце и започва да ни моли да не го убиваме.

Войникът продължава да се моли за живота си, а Снейк се промъква край него, опрял дуло в гърдите му, докато накрая погледите им се срещат. Нашият човек насочва пистолета си към главата на руснака и изведнъж той започва да трепери, като изтърва оръжието си.

Ние обаче само преместваме червеното петънце на лазерния мерник от веждата върху гърдите му. Той видимо се отпуска, макар да не спира да диша тежко, докато накрая лазерният ни мерник взема на мушка слабините му. Нещастникът отново се разтреперва, този път толкова силно, че изтърва дори провизиите си.

Вече сме сигурни, че не можем да измъкнем нищо повече. Със стреличка в главата го приспиваме и с един изстрел изкарваме предавателя му извън строя, за да не се разбъбри, когато се събуди. Добре свършена работа!



ПРИТИСНАТИ В ЪГЪЛА

Спипаха да ни да претърсваме с окървавени ръце мъртво тяло и се наложи да хукнем надолу по стълбите, за да се измъкнем. Пътьом мярваме метално шкафче и набързо се скатаваме в него с надеждата, че никой няма да ни забележи.

Стражът, който този път е с плексигласов щит, естествено, се втурва след Снейк и след като го губи от погледа си, внимателно оглежда района. За наше облекчение той минава край нас, без да ни забележи, но ние знаем, че опасността не е отминала. Той вече се е обадил на своите и целият сектор е под тревога.

Броени секунди по-късно обаче пазачът се връща отново, явно недоволен от нашето ненадейно изчезване. Всеки затаява дъх, когато гаднярът забелязва шкафчето и се насочва към него. Дали няма да мерне Снейк през процепите на вратата? Вероятно не, но защо да оставяме нещата в ръцете на случайността? Вратата се отваря с гръм и трясък. Чуйте драматичния музикален съпровод на последвалото меле.

PREVIEWS





В тази игра по японско аниме Земята е в смъртна опасност

MOBILE SUIT GUNDAM

BANDAI (PS2)

Играта *Gundam Wing* се превърна в безспорен хит в англоговорящия свят (най-вече в Америка), но малцина нейни фенове знаят, че тя води началото си от един рисуван тв сериал на Йошиуки Томино от 1979 г. Сериалът доста остаря и феновете на японския стил в анимацията в годините след Акира едва ли го смятат вече за класика. За тях *Gundam* е просто поредното аниме, превърнато от Bandai в игра, която включва общо 40 минути междинни рисувани и компютърно генерирани анимации.

Космическата колония Zeon води война за независимост срещу Земята, като осакатява други колонии и ги изпраща на синята планета. Ти си в ролята на Амуро Рей и задачата ти е да пилотираш най-новия mobile suit (Gundam) на федерацията, за да отбраняваш родната колония.

Геймплеят е един от най-силните козове на тази игра, която би могла да се определи като *„Armored Core 2* с далеч по-малко настройки". ■

SPACE VENUS FEAT. MORNING MUSUME

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (PS2)

Продуцентът Цунку (японски вариант на известните британски поппродуценти Сток, Ейткън и Уотърман) заедно със своята група „Morning Musume", която се превърна в идол на тийнейджърите, издаде през 1999 г. няколко парчета, сред които бе и хитът Love Machine. Тази банда все още се радва на невероятна популярност и има четирима нови членове (можеш ли да си представиш група от десет момичета?).

Песните (например Happy Summer Wedding – нещо като *Честита сватба през лятото*) на моменти са едновременно досадни и приятни за ухото – нещо обичайно за тийнейджърската музика. Но това, което омагьосва най-много зрителя, са техните динамични смешни клипове, в които те са снимани предимно в близък план и носят невероятно интересни костюми. Сега, благодарение на Space Venus, песните вече са интерактивни. Създателите обещава различни интересни възможности – например интерактивни игри или да изведеш в близък план любимия си член на групата. На феновете не им остава нищо друго, освен да се втурнат към магазините. Ами ако има и опция за караоке? ■



„Ес Клъб 10"? Попгрупата „Morning Musume" пее вече и на PS2

ОРИЕНТ ЕКСПРЕС

Най-горещите новини за PlayStation в Япония, директно от Токио

Z. O. E.

РОБОЛУДОСТ

ПРАВЯТ СЕРИАЛ ПО РОБОИГРА НА КОДЖИМА, МАНИЯ ПО PS2 ИГРАЧКИ ИДЕ ОТ ИЗТОК

Не ти ли дойде до гуша от пухкави и миловидни коледни подаръци, драги читателю? Не е ли крайно време да имаш някоя по-сериозна робоиграчка? Последните новини са, че по *Z.O.E.*, новият потенциален хит на Хидео Коджима за PS2, през тази година ще бъде направена анимационен сериал. В страна като Япония, където почти всяка бойна игра неминуемо се превръща в анимационна поредица (с променлив успех), *Z.O.E.* си е същинска революция.

По анимираната продукция се работи в Sunrise Studios, родното място на огромната серия *Gundam* и на други робокласики. Както при игрите за PlayStation 2, и тук Йоши Шинкава ще отговаря за изумителния дизайн на гигантските роботи. На дизайнера на персонажи Нобуйоши Нишимура пък се е паднала трудната задача да адаптира триизмерните герои, извлечени от двуизмерните скици на художниците, обратно в двуизмерния свят! Засега творческият колектив се въздържа от коментари, нито пък има информация дали филмчетата ще бъдат подсилени с компютърна анимация, но вероятността за това е висока: днес тя се използва дори и в рисуваните филмчета за най-малките.

Междувременно по магазините в Япония вече могат да се намерят двама герои от невероятната робосага на Шоджи Кавамори, базирана на *Armoured Core 2*. Те са с всички възможни оръжия и са чудесно допълнение към колекцията на всеки робоманиак (която би трябвало да съдържа всички не по-малко изумителни играчки от *Front Mission 3*). Единственият им недостатък е, че са от пластмаса. Далеч по-добре би било тези чудни дизайнерски произведения да са от метал.

Освен заради *AC2* играчките, Кавамори и неговият екип имат още едно основание за радост: техният YF-21 Valkyrie изтребител/батроид (боен дроид) от видеоиграта *Macross Plus* се разпродаде буквално за часове. В магазините все още се намират бройки от YF-19, но синият YF-21 ще заинтересува много повече феновете на *Macross Plus*, които и досега се чудят как точно, по дяволите, се трансформира той! Според слуховете дизайнерите са създали механиката на тази играчка, ползвайки скелет от части на Lego. И наистина, и трите режима на играчката приличат изумително на възможностите на нейния аниме* двойник. Това наистина е играчката, която трябва да притежаваш! ■







Играта на играчките: явно търсенето на играчки от любимите видеоигри ще се увеличава. Разбира се, японците са водещи и в тази област. Resident Evil и Armoured Core 2 се продават най-добре на хай-тек пазара

*Аниме – събирателно за „японска анимация". Друг подобен термин е *манга*, който се отнася за характерния стил на японските комикси. (Бел. ред.)

НОВИ ЗАГЛАВИЯ

LOVE HINA 2

KONAMI (PS1)

Популярната манга, на която се базират анимационният сериал и тази игра, се предлага и на английски език, благодарение на двуезичните комикси на Коданаша. Тя е от класическия жанр на игрите „с много хубави момичета и едно палаво момче сред тях". Добре че поне хубавият дизайн на героите разнообразява доста тривиалния сценарий. Диалозите в тази приключенска игра са с гласовете на актьорите, озвучили анимационния филм. Тя обещава 150 нови събития с женския състав, в които главният герой Кейтаро може да се намеси. Избери подходящи думи, с които да „говориш" на момичетата, и седни, за да се наслаждаваш на резултата. Речникът съдържа около 500 думи, но техният брой може да бъде увеличен с помощта на миниигрите за PocketStation или чрез обмен с други твои приятели, които играят *Love Hina*. ■





Харесва ли ти това? Да си заобиколен от захаросани сладурани, с които да си бърбориш

KEROKERO KING

MEDIA FACTORY (PS1)

Kerokero King (букв. „Цар Жаба-жаба") е шампионат по един „нов, интересен спорт, завладял цялата галактика". Той се състои от изпращане на нещастните жаби по разнообразни тримерни маршрути, препълнени с препятствия. Младокът с вампирски зъби Носикун и неговото кученце са най-новите ненормалници, проявяващи претенции за короната, която е притежание на една мумия и на сестрите доматени консерви, които държат властта. Прицели се, настрой силата на чука и нанеси удар по катапулта. Ако си добър, любимата ти жабка ще се приземи в безопасност до целта. Но ако не улучиш, тя ще се свари в лавата, ще бъде нападната от змии и ще й се случат още какви ли не страхотии. За щастие таблетките и храната са под ръка, за да й върнат здравето. Интересна игра, която може да върне в детските години дори геймърите на средна възраст. ■



В Kerokero King умрелите герои най-неочаквано възкръсват и им се случват какви ли не чудесии – явно авторите са били дрогирани



ТОП 5 – Най-продаваните



1. Super Hero Sakusen: Daidaru No Yabou (Banpresto)
2. Fist of the North Star: Saviour Of The End Of The Century (Bandai)
3. Ore Ga Kantoku Da! – Gekitou Pennant Race (Enix)
4. Sunrise Heroes R (Sunrise Interactive)
5. Angelique Torou (Koei)

ТОП 5 – Най-търсените

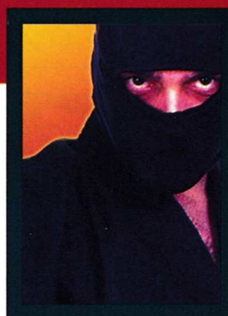


1. Final Fantasy X (Square)
2. Bouncer (Square)
3. Onimusha (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

ТОП 5 – Най-любимите



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Gekikukan Pro Baseball 1999 (Square)
4. Dino Crisis 2 (Capcom)
5. Jikkyo Powerful Pro Baseball 7 (Konami)



*Тайнственият агент **Ninja X** от игрите мистерии кръстосва улиците на Токио в търсене на нови открития*

МАНИАЦИТЕ ОТАКУ

ТОКИО Е ОБХВАНАТ ОТ РОБОТРЕСКА

Пристъпвайки тежко и постоянно променяйки своя облик, роботите си проправиха път през безброй анимации, филми и игри. И ето че вече се насочват към твоята стая! Не се бой – те съвсем не възнамеряват да превърнат жилището ти в театър на военни действия, а ще те забавляват и ще ти помагат!

През декември на изложението Robodex 2000 в Йокохама се състоя официалното представяне на два робота – въртящия се спираловидно Dream Robo на Sony и домашния помощник ASIMO на Honda. Самодвижещият се Dream Robo има отлични перспективи да измести AIBO (роботът куче, виж „Поглед в бъдещето" в брой 2). ASIMO се управлява дистанционно чрез джойпад за игри!

Япония има богати традиции с роботите, които водят началото си още от 60-те години, когато се появи роботът Astro Boy на Осаму Тецука, и по тази причина мнозина водещи разработчици на роботи признават, че са вдъхновени от японския опит. Момчетата от компанията TMSUK Co вероятно са взимали пример не само от Patlabor, когато създадоха дистанционно пилотирания T-5. Този гигантски робот е дълъг 2,5 метра и тежи 600 килограма, може да се използва при спасителните операции, както и да патрулира и охранява. А с помощта на безжична PHS мрежа това зверче може да се управлява практически навсякъде в света. Засега обаче ти трябват няколко самонасочващи се ракетни установки и оръдейни батареи. ■

AKIHABARA WATCH

НИНДЖА Х СЕ ПРОКРАДВА ПО УЛИЦИТЕ НА ИЗВЕСТНИЯ ТОКИЙСКИ КВАРТАЛ, ЗА ДА ПРЕДАДЕ НА ЧИТАТЕЛ-САН НАЙ-АКТУАЛНОТО ОТТАМ...

Двуизмерните (2D) игри все още се търсят. *Dragon Quest VII* за PlayStation 1 например е на челните места в класациите. А още през първата седмица, след като *Tales Of Eternia* бе пусната на пазара, 326 000 бройки от нея буквално се стопиха като сняг! Вероятно това се дължи на прекрасната анимереклама по телевизията. Или просто играта си е велика! Както и да е, колкото по-скоро тази игра се появи в Европа, толкова по-добре!

Ако стандартните „танцувални килимчета" (dance mats) не ти се виждат интересни, защо не пробваш най-новата периферия на ритъм-играта *Para Para Paradise* на Konami? Тя е с пет инфрачервени датчика, прикрепени към една лента с форма на полумесец. Остава само да застанеш по спортен екип пред датчиците и светлината ще започне да рисува фантастични неща на екрана!

A-Train 2001 ще бъде първата игра за PlayStation 2, която ще използва новия PS2 твърд диск и USB принтер. В нея ще намериш над 50 транспортни средства и 20 железопътни системи. Говори се, че в следващите й версии ще можеш да търгуваш онлайн с други геймъри със земя, акции и други активи.

Най-новата RPG игра на Namco *Volfoss* ще струва 5800 йени (35 долара). Тя е нещо средно между *Front Mission* и *Vandal Hearts* и в нея играеш командира на наемници Шалвас, който трябва да разреши поредица от мистерии и да победи съперниците си, за да може през своите над 200 мисии да увеличи числеността на бандата си и състоянието на банковата си сметка.

САМО В ЯПОНИЯ

МИНИАТЮРИТЕ НА KUBRICK ТАМ СА НЕВЕРОЯТЕН ХИТ

Магазините за играчки в Страната на изгряващото слънце са превзети от цяла армия суперсладки играчки на Kubrick, като че ли взети от Lego. Първи се появиха анимационните герои Гигантор (Tetsujin 28) и Евангелион. Дори жертвите на *Проклятието Блеър* и Девилман, човекът-дявол, не успяха да избягнат типичното за японците „разкрасяване". Сред най-новото попълнение са героите от *Планетата на маймуните*. Кое ще бъде следващото? Може би д-р Ханибал Лектър? ■



КАТО НА КИНО

ДОКТОР ХОЛИВУД ЧУКА НА ВРАТАТА. НЯКОЙ ДА МУ ОТВОРИ, МОЛЯ!

Как би изглеждала на филм...

Tekken Tag Tournament

Сценарист и режисьор **Джон Ву**

СЮЖЕТЪТ

На един остров в международни води всяка година се провежда турнир по бойни изкуства. На него триумфира мистериозният Казуя – човек, за който се смята, че е бивш японски мафиот, останал скрит от обществеността повече от десет години. Ето и трите главни герои: Форест Лоу – безупречен и благороден (той иска да отмъсти за смъртта на брат си, убит от Казуя при някакво сбиване на мафията в Токио); Лий Улонг – забавен и атрактивен, очевидно го вълнува чистата тръпка от двубоя (онези, които подценят този истински ас в бойните изкуства, горчиво ще се съжаляват); и Нина – ченге под прикритие, чиято задача е да спаси своята сестра Ана, жертва на „промиване на мозъка". Тримата обединяват усилията си и с тайната помощ на сприхавия бодигард на Казуя – Пол Финикс, ще видят сметката на злодея...

РАВНИЩЕТО

Това си е преработка на класиката *Enter The Dragon* (*Влиза Дракона*, с легендарния Брус Лий). Но като нищо може да се получи и кръстоска между *Боен клуб* и *Покемон*.

РАЙ ИЛИ АД ЗА РЕЖИСЬОРА?

Няма реална причина филмите за бойни изкуства да се смятат за евтино забавление. Е, да речем, че има една и тя се казва Жан-Клод ван Дам. Затова зарежи брюкселските мускули (Ван Дам е белгиец), възползвай се от лоялността на PS2 геймърите, наеми няколко истински асове в рекламата, които да придадат тежест на начинанието, прибави и няколко свръхестествени елемента за ефектност, ангажирай за режисьор някой истински майстор в екшънтрилъра плюс екип от актьори с „доказана финансова възвращаемост", и ето ти го *Enter The Dragon* на XXI век... О, да не забравиш да поканиш куп звезди на екзотичните бойни изкуства, които да запълват сцените на втори план. Е – зелена светлина на проекта! (При все че *Tekken Tag Tournament* може би ще трябва леко да се американизира.) ■



Tekken Tag *вече е почти в Холивуд. Засега е стигнала до Хонконг*

В РОЛИТЕ



▲ *Джет Лий – като Форест Лоу*



▲ *Джеки Чан – майтапчията Лий Улонг*



▲ *Камерън Диас – симпатичната Нина Уйлямс*



▲ *Анджелина Джоли – Ана Уйлямс*



▲ *Брад Пит – Пол Финикс*

ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА *DUKES OF HAZZARD*

ОТНОВО НА ПЪТ

ДЕЙЗИ ДЮК ОТНОВО Е В ОПАСНОСТ! БРАТЯТА ТРЯБВА ДА Й СЕ ПРИТЕКАТ НА ПОМОЩ!

Бо, Люк и Дейзи Дюк са отново тук в една нова игра на Ubi Soft. *The Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out* е продължение на невероятната състезателна игра от миналата година – *TDOH: Racing For Home*. Тя обещава 18 просторни нива, повече каскади, четири режима за повече играчи, както и битка с коли.

Една тайнствена личност се появява в малък град – коварната Миси Лоу. Той се опитва да окошари Дейзи заради неотдавнашен обир на банка. С помощта на генерал Лий братята Дюк трябва да съставят хитър план, за да спасят своята братовчедка.

Тази игра е разработена от същия екип, чието дело е оригиналната игра – SouthPeak Interactive. Този път *The Dukes Of Hazzard 2* дава възможност да овладееш няколко различни герои и превозни средства (включително самата Дейзи и нейния джип), докато се носиш с бясна скорост през 25-те нива на играта. Дизайнерът Клинт Ричардс казва: „Има всичко на всичко осем карти, свързани помежду си със скрити преки пътеки. Този път добавихме доста забавни неща – например каране през царевични ниви и бали със сено. Истинско графство Hazzard!"

Ако поканиш свой приятел, може да разделите екрана на две и да започнете невероятно състезание, да се борите за различни трофеи, да поиграете на „capture the jug" или пък да изпробвате нервите си в дуел с динамит. Приетият по подразбиране режим Easy (лесен) на тази игра е направен така, че да бъде интересен за всички възрасти. Той е допълнен от опцията Hard (труден), за да привлече вниманието и на по-опитните геймъри. ■





Ярост на пътя: **The Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out** ***обещава по-интересни мисии плюс невероятни каскади***

ИГРА С МОТОЦИКЛЕТИ

КАЛНИ НОМЕРА

EA СЕ КАНЯТ ДА НИ АТАКУВАТ С ПОРЕДНАТА ПОРЦИЯ SUPERCROSS

EA натискат газта, за да изпреварят *McGrath Vs Pastrana* и *Ricky Carmichael's Championship Motocross* с най-новото си издание – *Supercross 2001*, продължение на разочароващата версия 2000 от миналата година.

Виртуалното пресъздаване на усещането, че караш кросов мотоциклет, е пословично трудна задача (защото когато човек кара мотор или колело, той използва и тялото си наравно с газта и кормилото). Ето защо EA са решили да не правят опити в това направление и са се насочили към екшъна в аркаден стил.

Играта и този път предлага три нива на трудност и е разделена на два режима – състезания на открито и закрито и свободно каране (кръстено объркващо от самите EA „екстремално скачане"). За първи път сред 25-те лицензирани мотоциклетисти има и жени. ■







EA изоставят ***мотоциклетизма в симулационен стил за сметка на аркадния екшън***







СТРАЖАРИ И АПАШИ

ГОЛЕМИТЕ ПРЕСЛЕДВАНИЯ

FOX ПУСКАТ *THE WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES*

Ако не си гледал по телевизията как полицията на Лос Анжелис в пълен състав преследва из целия щат Калифорния Оу Джей Симпсън (онзи прочут тъмнокож играч на американски футбол, обвинен, че е заклал жена си и любовника ѝ), Fox Interactive ще попълнят този непростим пропуск. Компанията на Мърдок се е заела да пресъздаде изключително популярното си криминално шоу по действителни случаи в игра за PS1 – *The World's Scariest Police Chases*.

Действието ти дава възможност да седнеш зад волана на полицейски автомобил, а режимът Story – досущ като в *Driver* – те изпраща на поредица мисии, които варират от наблюдение и следене до преследване на бандити по петите и ескортиране на ВИП-личности. По-нататък има и режим за двама играчи, който ти дава възможност да си сътрудничиш с някой приятел, като единият от вас държи кормилото, а другият оръжията – Uzi, M16, базука и още куп огнестрелни класики. И леко с нервите – в тази игра е по-лесно да изпуснеш тях, отколкото волана на колата си.

За да се придаде на играта неповторимото усещане за събитие „на живо", екшънът ще коментира водещият на предаването – шериф Джон Бънел. Освен това ще имаш възможност да превключваш между поглед от хеликоптер и камера, монтирана на колата. ■



Гледай картата. *Следвайки примера на Танър, WSPC има карта, която ще те упътва по улиците и – както се вижда тук – право към стените*

ТОП 20 В АНГЛИЯ
Февруари 2001

1	НОВО	WWF SMACKDOWN 2	THQ
2	1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
3	НОВО	DRIVER 2	INFOGRAMES
4	НОВО	THE WORLD IS NOT ENOUGH	EA
5	2	FIFA 2001	EA
6	НОВО	MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND	EA
7	НОВО	TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS
8	3	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
9	НОВО	DINO CRISIS 2	VIRGIN
10	НОВО	STAR WARS: PHANTOM MENACE	LUCASARTS
11	НОВО	SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	SCEE
12	6	RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	THQ
13	4	GRAN TURISMO 2	SCEE
14	ПРЕИЗД.	TOY STORY 2	ACTIVISION
15	НОВО	ALIEN RESURRECTION	EA
16	НОВО	CRASH BASH	SCEE
17	5	TOMORROW NEVER DIES	EA
18	12	DRIVER	INFOGRAMES
19	10	RAYMAN	UBI SOFT
20	19	RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	UBI SOFT

АКО ЩЕШ ВЯРВАЙ!

Двама смахнати германци – Маркус Волф и Клаус Химлер – огласиха своя нов, хм, проект: „Ще бъдем затворени в полувентилирана кутия от плексиглас и ще ни поставят в центъра на известния с лошата си слава площад Джамаа ел-Фна в Маракеш, Мароко – обяснява Клаус. – После ще включим своите PS2 и ще играем в режим за двама *Fantavision*, като играта ще се излъчва пряко на огромен екран за всички жители на площада: главно змиеукротители и наркомани. Като синтетични фоейрверки." Запитани колко време възнамеряват да трае сешънът им, Маркус добавя: „Докато краищата на пръстите ни станат нещо повече от парцаливи възелчета месо – ако се налага." Ще ви държим в течение...

Един бърз чийт за *WWF Smackdown 2*: задръж **R2**, **L1**, ⊗ и ◎ на екрана за избор на герой и ще можеш да използваш мощния Крис Беноа, за да пребориш един тип, който адски прилича на Юън Макгрегър. И нека Силата бъде с теб... ■



Удари тоя Юън Макгрегър в земята!

ТРАНСПОРТЕН СИМУЛАТОР

ДЗЪН! ДЗЪН! МОЛЯ, БИЛЕТИ ЗА ПРОВЕРКА!

СЛЕДВАЩАТА ТИ СПИРКА Е *TRAFFIC GIANT* НА INFOGRAMES

***Traffic Giant* е игра, която би била много полезна на транспортния министър Антони Славински, защото е симулатор на една успешно управлявана транспортна система.**

Ако си купи PlayStation 2 и пусне тази игра, г-н министърът би влязъл в кожата на жаден за печалби бизнесмен или общински съветник, който се бори да бъде преизбран. Той започва с капитал, който едва му стига, за да закупи два-три стари автобуса. След това, с помощта на подробните триизмерни схеми, разработени в стила на *Sim City*, той ще трябва да реши коя линия да избере, за да спечели най-много. Когато парите започнат да текат, той вече има възможност да разшири парка си в национален мащаб и да включи в него влакове, трамваи и още 25 други форми на обществен транспорт.

Тук има една новост, която би била много поучителна за настоящите и бъдещи началници в градския транспорт у нас: печалбата не е единственият мотив. За да успееш, трябва да имаш предвид и нуждите на населението. С разрастването на твоята транспортна империя ти се изправяш пред нови и нови предизвикателства, като най-голямото от тях е да спечелиш Световната купа за най-добре управлявана транспортна система.

Traffic Giant ще се появи на пазара през март. Повече информация за нея ще намериш на адрес www.trafficgiant.com. ■



Симулатор за настоящи *и бъдещи началници в градския транспорт. Задачата ти е „да вкараш в пътя" обществения превоз*

НАДИГРАВАНЕ

Това е Краш, една от звездите на SCEE и PlayStation! Оригинална маркова фланелка с любимеца на геймърите е наградата, която можеш да спечелиш след жребий, ако отговориш правилно на въпроса:

Кое е последното засега заглавие от поредицата с Краш, откъдето са и тези кадри?

- **А** *Crash Bandicoot Warped*
- **Б** *Crash Team Racing*
- **В** *Crash Bash*
- **Г** *Crash 3: Year Of The Dragon*







Въпросът не е труден – стига да си чел някой брой на списание PlayStation!



Правилния отговор очакваме до 15 април на адрес:
mail@egmontbulgaria.com или
1000 София, ул. „Христо Белчев“ 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за PlayStation

Името на късметлията ще прочетеш в брой 8!

РЕЗУЛТАТИ ОТ НАДИГРАВАНЕТО В БРОЙ 4

Честита новата (източна) година! Правилният отговор на загадката от брой 4 е:

Следващото поред животно в китайския календар е змията – тя идва след 2000-та, която почти изцяло мина под знака на дракона, по-специално на Спайро!

Справедлив жребий реши хвърчилото със Спайро да отиде при Васил Цветанов Цолев от Стара Загора – тъкмо навреме за първите пролетни дни! Поощрителните награди се паднаха на Анна Николова Колева от Пловдив (портмоне PlayStation) и Емануил Светлински от Ямбол (фланелка PlayStation).

Наградите обаче не свършват дотук! В брой 3 дадохме надежда за печалба и на онези, които се абонират за списанието през първите дни на новата година. Шансът под формата на оригинална чантичка за дискове от филма ДИНОЗАВЪР споходи Любен Георгиев Илиев от Стражица. (За играта по филма на Дисни прочети в брой 5!)

НОВА РУБРИКА – 10 РЕДА ЗА 10 ТОЧКИ



Новата ни рубрика – геймъри пишат за любимите си игри, веднага срещна отклик у читателите на списанието!

Теодор Стойнев от София обаче е променил малко условието – не 10 реда за една игра, а 10 игри, представени с по един ред.

„Предлагам всеки да напише пет или десет игри, които най-много харесва, с обяснение към тях. Ето моят личен списък с игрите, които най-много обичам. (Балът е по вашите точки!)“ Ето и неговия избор:

Място	Игра	Бал	Пояснения
1.	Crash Bash	10	Играта просто е страхотна. Има обаче една гадна неточност: безкрайно повтарящите се нива, които стават все по-трудни и по-трудни.
2.	Medal Of Honor	10	Същото това по-горе се отнася и за „Медалчето“ (както си я наричам).
3.	Crash Bandicoot Warped	10	Малко старичка, ама много добра. Превъртявал съм я най-малко 15 пъти. Рекорд – 7:71:28 (+филмчетата с Ука Ука и Нео).
4.	Colin McRae 2.0 Rally	9	Само заради тази игра съм си купил списание PSX Tips&Tricks 1. Там има всичко за нея.
5.	Tomb Raider 2	8	Ето че стигнахме и до Лара. Обаче не ме питайте за *TR2*!
6.	Driver 2	8	Учудващо защо го сложих тук, нали? (Става дума за *Driver*). Причината е: Не мога да МИНА Undercover-а и искам някой да ми помогне! Уааааа...
7.	NFS4	7	Който няма кодове за нея, ето един: Flash – за кола фантом (изписва се при името).
8.	Euro 2000	6	За нея вече е казано много.
9.	A Bug's Life	6	Сигурно мнозина за първи път чуват за тази игра. А тя има най-дълъг SAVE на моята Memory card – от август 2000 г. досега и по-дълго.
10.	Duke Nukem – Total Meltdown	5	Първата ми игра! Много е добра. Супер е.

Андрей Калмаков от София пък е спазил точно нашето условие и се е спрял на една-единствена любима игра:

Medal Of Honor

Играта е много увлекателна, графиката е наистина красива, веднага усещаш една брилянтна атмосфера, нивата са разнообразни, сложността също не е за подценяване, филмчетата между седемте мисии са истински и показват страхотни кадри на унищожаване на кораби, подводници и танкове. Противниците са разнообразни и съобразени по нивата. Тази игра наистина трябва да се притежава от всеки!

Пишете и вие за любимите си игри! За препоръчване е вашите авторски рецензии да са дълги не повече от десет реда.
Адреса го знаете (ако не – вижте на страница 1)!

BLUEPRINT

ОТБЛИЗО



Анди Кембъл, изпълнителен продуцент в Red Lemon – екипът, разработил *Roswell*, – разкрива планове за създаване на „анимационна армия"

– Red Lemon съществува от 1996 г. Какво постигнахте оттогава?

– Много. Екипът вече се състои от 38 души и очакваме нови попълнения. През изминалата година наистина постигнахме голям успех с игри като *Braveheart* за PC и *Aironauts* за PlayStation.

– Върху какво работите в момента?

– Почти сме завършили разработката на третата ни игра – *Roswell Conspiracies*, която ще бъде издадена от Ubi Soft през май. Играта е създадена по едноименния американски анимационен сериал на BKN, който е нещо като *Досиетата X*, но за по-малките. Играе се от трето лице, в комплект с много миниигри. Имаме големи очаквания за нея.

– Откъде се появи идеята за тази игра?

– Много активни сме в търсенето на права за разработване на игри и така открихме в САЩ екипа на анимационната поредица *Конспирациите Розуел*. Отидохме в Сан Франциско и изгледахме фантастичен едноминутен трейлър! Стилът и сюжетът ни допаднаха и ние препоръчахме тази концепция на издателите – разбира се, че без подкрепа от тяхна страна няма как да реализираме проекта.

– Не излиза ли, че просто използвате успеха, постигнат от друга медия?

– Анимационната поредица *Розуел* е много популярна в Съединените щати. Действително въздействащите персонажи и нарастващата популярност на телевизионния сериал ще дадат начален тласък и на видеоиграта. Всъщност тя по-скоро допълва сериите и найважното е, че успяхме да създадем уникална атмосфера, която прави PlayStation версията на *Конспирациите* наистина специална.

– Екипът на BKN работи по няколко анимационни поредици. Успяла ли е някоя от тях да привлече вниманието ви?

– Да, имаме и други идеи, свързани с анимационни сериали на BKN, но засега не мога да ви кажа нищо повече, освен че стилът на BKN ни допада много, тъй като те са изключително изобретателни по отношение на сюжет и герои. Почти сме сигурни, че *Roswell* ще даде началото на успешно партньорство.

– А ще ни кажете ли нещо повече за PS1 – какви планове за нови игри?

– Искаме да правим качествени и забавни игри във всички възможни формати. PS1 все още е много популярен формат по света и ще бъде глупаво да го изключим от плановете. Ако една игра е подходяща за PS1 и ако успеем да постигнем целите си в техническо отношение във формат за конзола, значи всичко е наред.



THE SIMPSONS WRESTLING



ROSWELL CONSPIRACIES



FORMULA ONE 2001



BLACK & WHITE



SHEEP, DOG 'N' WOLF

В АВАНС ЗА...

ЗАГЛАВИЕ:
THE SIMPSONS WRESTLING

ПРИГОТВИ СЕ ЗА ГОЛЯМО АНИМАЦИОННО ШОУ В СТИЛ *READY TO RUMBLE*

ИГРАТА	
ЖАНР:	Борба
ИЗДАТЕЛ:	Fox Interactive
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Big Ape Productions
ПРЕМИЕРА:	Март
ЗАВЪРШЕНОСТ:	70%







Дерби с понички. *От тях получаваш допълнителната сила, нужна за задушаващ ключ на противника. Само не се увличай!*



Удар с гребло. *За да надделееш над шантавия изобретател, най-добре избери градинаря Уили*

СКАЛАТА СРЕЩУ ХОУМЪР СИМПСЪН

СКАЛАТА



Работи като: професионален борец

Умения: чупене на лакти, смачкване със задни части и късане на презрамки

Съотношение мускули-тлъстини: 50:1

Любима фраза при надмощие: „Надушваш ли какво ти готви Скалата?"

Обича: да побеждава

Мрази: губещите

Предимства: дългогодишна практика в Световната федерация по борба (WWF)

Недостатъци: има опасност да не се справи с двуизмерен противник

Обща оценка: Твърд като скала!

ХОУМЪР



Професия: работник в завод

Умения: ядене, пиене, спане

Съотношение мускули-тлъстини: 1:50

Любима фраза при надмощие: „Опа!" и „Понички – има ли нещо, което те да не могат?"

Обича: бира и сладкиши

Мрази: физически труд, който не включва ядене или пиене

Предимства: завидно тегло за губене по ринга

Недостатъци: липса на мускули, на мотивация и на основни познания по борба

Обща оценка: Господ да му е на помощ!

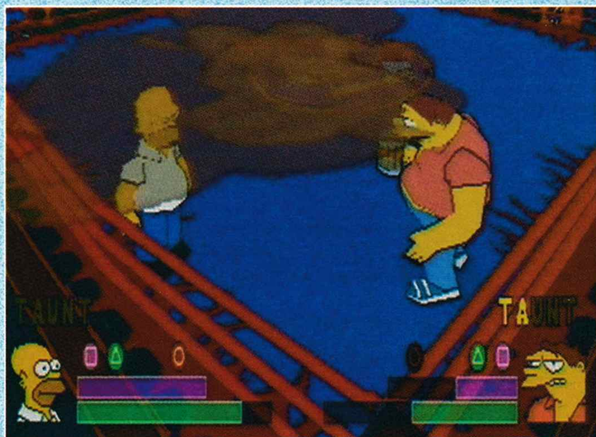
В слънчевия Спрингфийлд се случва нещо обезпокояващо. Не, не става въпрос за атентат срещу атомната електроцентрала, където работи Хоумър Симпсън, нито пък за превръщане на Деня за бой със змии в национален празник. Става въпрос за нещо много, ама много по-сериозно...

Маги изгуби, гневът на Хоумър най-накрая се премина в неудържимо насилие, Барт се готви да атакува и нека Бог е на помощ на онзи, който му се изпречи на пътя! Както вече си се досетил от заглавието на играта, *The Simpson's Wrestling* представя обитателите на измисления американски градец Спрингфийлд в безмилостна борба един срещу друг. Успяхме да приклещим в ъгъла Майк Шнайдер, копродуцент на играта, и да му зададем най-горещия въпрос: кои от героите ще можеш да контролираш?

„Започваш с по-голямата част от семейство Симпсън: татко Хоумър, мама Мардж, синчето Барт, дъщерята Лиса и бебето Маги, която присъства като специална атака на Мардж – обясни Шнайдер. – След това идват Барни с неизменната си халба бира в ръка, Кръсти Клоуна, цветнокожият Апу и училищният градинар Уили. Той ни създаде малко неприятности в началото, тъй като (понеже много се гордее с потеклото си) настояваше да носи шотландската си поличка. Но с много усилия успяхме да го облечем в нормални дрехи", шегува се копродуцентът. Ами някакви скрити герои? „Играта започва с осем герои, а впоследствие се „отключват" още шест." Разбира се, Шнайдер не разкри кои са тези допълнителни герои, тъй като Big Ape искат това да остане изненада. Дали ще видим двубой между полицейския шеф Уигъм и Хоумър? Времето ще покаже.

Отново на въпроса за героите. Шнайдер със задоволство изтъкна колко много си приличат те със събратята си от анимационния сериал. Гласовете са дело на същите актьори,

ЦИТАТ: **„Актьорите не казват просто това-онова, а цели диалози. Сценаристът**





Спрингфийлд Smackdown. *Всеки герой си има своя уникална специална атака. При Барни това е смъртоносният му дъх на алкохол*

които озвучават жителите на Спрингфийлд в тв поредицата, така че очакваме истинска комедия! „Актьорите не казват просто това-онова, а цели диалози – ентусиазирано обяснява Шнайдер. – Нашият сценарист написа повече от 1400 оригинални реплики! Някои от тях може би напомнят познатите фрази от телевизионния сериал, но записите бяха направени отново – специално за играта."

Всяко действащо лице ще разполага със свой уникален набор от удари и техники. „Алкохолният облак на Барни предизвиква много смях – или отвращение, в зависимост от гледната точка – обяснява Шнайдер. – Хоумър прибягва до верните си понички тип „донат" за изпълнението на специалния удар („Понички – има ли нещо, което те да не могат?"). Лиза пък свири на своя саксофон и направо издухва противниците си от ринга. Ами мистър Бърнс, най-богатият човек в Спрингфийлд, собственик на АЕЦ-а и шеф на Хоумър? Той пък на какво ли ще е способен?!

Освен дежурните удари, ритници и движения, героят ти може да се възползва от многото бонуси, които се появяват на ринга. Всеки бонус има специфичен ефект, тоест ще трябва много да внимаваш какво взимаш от ринга. „Например ако вземеш поничка, тя може да се окаже отровна", обяснява Шнайдер. Хоумър е прав – те наистина са непредсказуеми!

Крайната цел е да повалиш противника си и да го задържиш в това положение. „Целта е да го заковеш на ринга – няма победи по точки или каквото и да е от този тип." В истинския кеч нещата може да стоят иначе, но тук става дума за семейство Симпсън, а не за реалния живот. И като си говорим за „Симпсънови", кой ли би спечелил, поне на теория, при сблъсък между Хоумър и Скалата? Шнайдер отсъжда: „Мисля, че Хоумър носи доста на бой. Може да е облян в кръв и пак да победи." Да оставим обаче Хоумър и компания на спокойствие. Не за дълго, разбира се. ■





Състезанията се провеждат *на различни места в Спрингфийлд – паркингът на местното заведение „Кръсти Бургер" и кабинетът на кмета Куимби са само две от тях*





Мръсни номера. *Героите ще могат да използват и забранени пособия – като добрата стара дъска с пирон в нея например*

СЪБЕСЕДНИК

ЛОГО:	
ИМЕ:	Майк Шнайдер
ДЛЪЖНОСТ:	Асоцииран продуцент
БИОГРАФИЯ:	Майк е в компанията Fox от четири години. Работил е по какво ли не в куп различни заглавия
ВЛИЯНИЯ:	Игрите *WWF Smackdown*, анимационния сериал на Fox *Семейство Симпсън* и, хмм... кофеина и витамините.

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

УЕБ САЙТ:	www.foxinteractive.com

написа повече от 1400 оригинални реплики"

ЗАГЛАВИЕ:

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

ЗЕЛЕНИТЕ ЧОВЕЧЕТА КАЗВАТ: „ЗАВЕДИ МЕ ДО ТВОЯ PLAYSTATION"

ИГРАТА	
ЖАНР:	3D екшън/приключение
ИЗДАТЕЛ:	Ubi Soft
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Red Lemon
ПРЕМИЕРА:	Май
ЗАВЪРШЕНОСТ:	70%

ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:







Лазери. Не очаквай лесна победа. Извънземните те дебнат на всеки ъгъл и спасението ти е да ги „издухаш" пръв с огнева сила



Стъпка по стъпка. Conspiracies използва поредица от терминали, където трябва да преминеш успешно през няколко подигри, за да продължиш в следващото ниво

Известно е, че Розуел, щата Ню Мексико, е мястото с най-много разбили се НЛО. Всъщност, това е дълбока заблуда. Катастрофите са били инсценирани. При това не от някоя правителствена агенция, а от самите извънземни, които са искали да ни внушат, че космическите хора приличат на самоходни тояги с големи, червени очи, които се забелязват от километри. *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* ти дава възможност да видиш истинската междугалактическа заплаха, която посява семената си на Земята.

Героят ти се казва Ник Логан, а задачата му е да се бори с извънземните, които приемат страховити форми в този 3D екшън, изпъстрен с логически загадки. Логан е член на „Глобал алианс" – група професионални детективи, способни да измислят какви ли не изобретателни прикрития. Използвайки различни оръжия, между които лазерен пистолет и задействани от сензор мини, Логан преследва извънземните в пет различни части от света – Лондон, Ирландия, Сан Франциско, храмовете на древните маи и щабквартирата на алианса.

„Извънземните в играта са страшни и хладнокръвни убийци, които приемат формата на митични зверове", казва Стив Янета, главен художник в екипа. Това значи, че ще си имаш работа с върколаци, вещици, вуду-магьосници и зомбита, вампири. В края на всяко ниво ще трябва да елиминираш гигантски зверове, като Шадоен, който прилича на огромен скорпион. За щастие Ник ще разполага и с допълнителна специална екипировка, като например „екзокостюм" (костюм за екзорсизъм – прогонване на демони).

За разлика от телевизионния сериал, предназначена за деца до десет години, играта е насочена към по-големите. „Обстановката е по-мрачна, а Ник Логан е по-възрастен", пояснява Янета. *Roswell Conspiracies* очевидно е вдъхновена от „по-сериозни" загадки и екшън отколкото едноименната телевизионна поредица. „Почерпихме вдъхновение от игри като *Syphon Filter*, което означава, че в *Roswell* няма да видите типичния за анимациите диалог – продължава Янета. – Въпреки това почитателите на кървавите сцени не трябва да ги търсят тук." Всъщност извънземните дори не

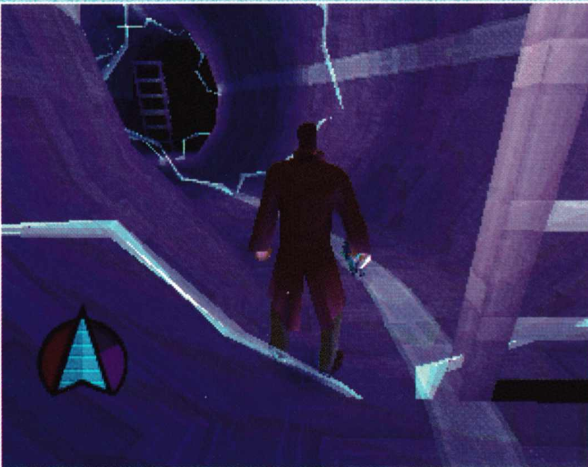
ИЗОБИЛИЕ ОТ МИНИИГРИ

„Задължително беше да създадем игра, която да не е изцяло линейна* – обяснява Стив Янета, главен художник на *Roswell Conspiracies*. – Трябва да се огледаш наоколо за неща, които би могъл да използваш или усъвършенстваш. Във *Final Fantasy* например, под-игрите са толкова добри, че една от тях – *Chocobo Racing* – беше доразвита в самостоятелна игра."

Екип на списание PlayStation посети Глазгоу, където е седалището на Red Lemon, и видя с очите си една от по-елементарните миниигри – обезвреждането на експлозиви, използвана и като елемент в основния геймплей, която определено допринася за разнообразието в *Roswell Conspiracies*. Всичко се свежда до натискането на бутони в комбинация със стрелките – не особено сложно, но затова пък доста „прилепчиво". Играта включва също и миниигра с хеликоптер, в която ще ти се наложи да се справиш с противниците си „отвисоко" в гледна точка от първо лице. Което пък означава, че няма да се чувстваш ограничен до добре познатата перспектива на повечето 3D екшънприключенски игри.

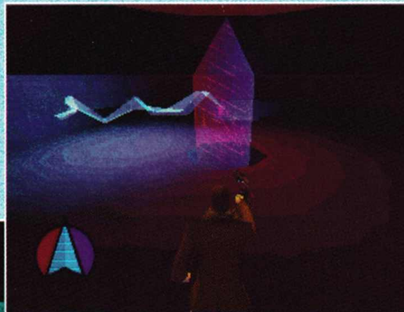
*Линейна игра – игра със строго определен порядък на събитията и единствен финал.

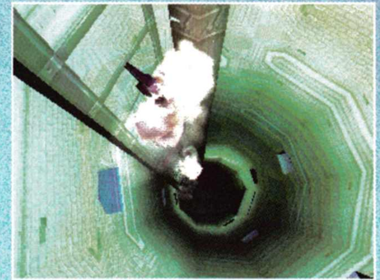
ЦИТАТ: **„Да предположим, че извънземните са наистина страшни убийци,**



Наелектризиране. *В един от участъците Ник Логан ще трябва да премине през катакомби, като избягва мощните „волтови дъги", за да се добере до извънземната напаст*









Големият взрив. *Макар да става въпрос за приключение с логически загадки, срещите със страховити чудовища и големите експлозии в Conspiracies са доста чести*

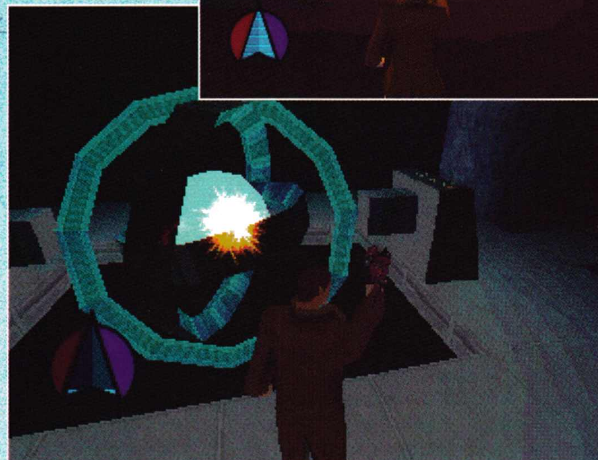
умират – те просто се просват в гърчове, след като ги улучиш. На други места пък играта ти дава възможност да залавяш чудовищата и да ги тикваш в специални затвори.

„За нас бе важно да създадем подходящ облик за играта и затова поискахме разрешение от авторите на телевизионната поредица да създадем нови врагове – казва Янета. – Важното беше да останем верни на представата, създадена от анимационната поредица. Едновременно с това обаче искахме и движенията на Ник Логан да бъдат възможно най-реалистични. Срещнахме известни трудности при анимирането на палтото му и козината на баншитата. За целта използвахме скрита скелетна структура. Благодарение на нея направихме ефект, който дава илюзията, че предметите се полюшват под напора на вятъра." Ефектът е един от най-убедителните, които сме виждали!

„Включили сме също Ш'Лейн Блейз", казва с усмивка Янета. Мис Блейз е ослепително красива вещица, която изглежда на 19 години, но всъщност е на 80. „Тя е дива и непредсказуема – допълва той. – В играта например тя те предупреждава какви са шансовете ти за оцеляване." Освен с вещицата ще си сътрудничиш и с други членове на алианса. Целта на това е да вдъхне повече живот на историята, както и да я свърже максимално убедително със събитията в анимационния сериал.

„Геймплеят в никакъв случай не се изчерпва със стрелба на поразия и въпреки това бяхме твърдо решени да включим солидна доза огнестрелен екшън", продължава Янета. Играта предлага тонове стимулатори, аптечки, боеприпаси, както и временно безсмъртие. „Има за какво и ние да се потупаме по гърдите", казва с усмивка Янета. „В нивото с дворците на маите например ще видите специален светлинен ефект, който създава една много реалистична факла с ключово значение за атмосферата в играта – „гадовете" изникват от сумрака и ти трябва да ги елиминираш мигновено."

Roswell Conspiracies търси крехкия баланс между анимационното насилие и екшънзагадките. Играта не е толкова мрачна като *Alien Resurrection*, но пък не е и сладникава като *Извънземното*. Така че гледай внимателно в небето или следи развитието в списание PlayStation. ■





На операционната маса. *Митовете за аутопсии на извънземни с огромни очи също са експлоатирани умело в играта*

СЪБЕСЕДНИК

ЛОГО:	
ИМЕ:	Стив Янета
ДЛЪЖНОСТ:	Главен художник
БИОГРАФИЯ:	Янета е работил по *Earthworm Jim 3D* за PC – играта по анимационната поредица, създадена по игра.
ВЛИЯНИЯ:	*Матрицата, Блейд Рънър, Syphon Filter* и очевидно Клаудио Каниджа, който играе за футболен клуб *Дънди*

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

УЕБ САЙТ:	www.redstorm.com/roswell

които приемат формата на митични зверове"

ЗАГЛАВИЕ: **FORMULA ONE 2001**

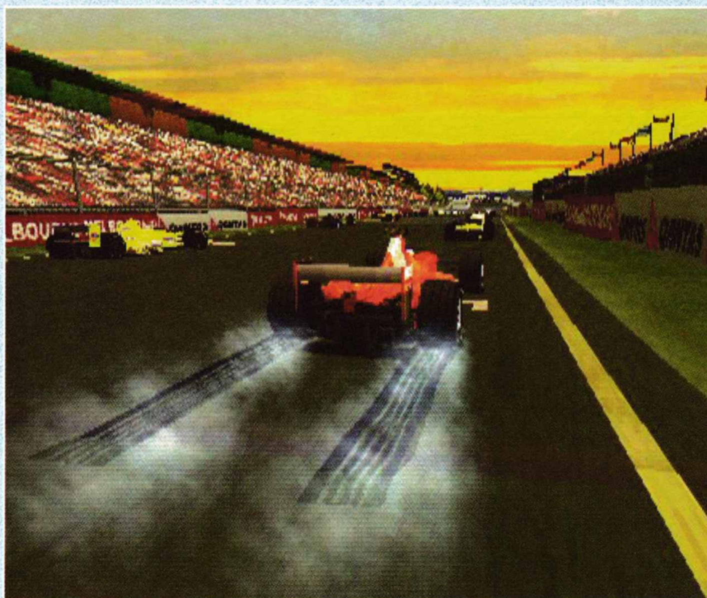
МАЛКА КРАЧКА ЗА STUDIO 33, ГОЛЯМА ПРИДОБИВКА ЗА ЧОВЕЧЕСТВОТО

ИГРАТА	
ЖАНР:	F1 симулация
ИЗДАТЕЛ:	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Studio 33
ПРЕМИЕРА:	Март
ЗАВЪРШЕНОСТ:	75%









***Водещите новини** след състезанията създават чувството, че гледаш телевизионно предаване, а забавените повторения ти дават възможност да изгледаш повторно всички подробности от всеки инцидент*

Не е лесно да станеш световен шампион и да се задържиш на върха, но новата *Formula One* на SCEE възнамерява да защити титлата си и тази година.

Истинските овации обаче са за екипа на Studio 33, който постигна забележителни резултати с *Formula One '99* и *2000*. Сега екипът разработва версия *2001* – третата игра от поредицата. Сигурно си мислиш, че става въпрос само за заглаждане на ръбовете? Не и според Дарьл Галахар, ръководител на проекта и водещ художник в Studio 33. В новия режим Arcade например „ще можеш да играеш в няколко лиги, за да си осигуриш място в един от най-добрите отбори в света. Разликите във възможностите на отборите са осезаеми, а сме включили и опция за финансов мениджмънт."

В новия режим Grand Prix обаче грижите ти далеч няма да се изчерпват със стремежа да напреднеш в генералното класиране. „В този режим шасито се поврежда по-лесно, гумите се износват по-бързо и реалистично, а освен това сме добавили и ограничителят „загуба на сила", който се включва автоматично, когато състезателят се опита да използва пряк път в което и да е трасе", разкрива Галахар.

Другата ти грижа ще бъде да избереш подходящия момент да влезеш в бокса, тъй като за целта ще трябва най-напред да си разработиш специална стратегия. И за да направят възхода и падението максимално реалистични, Studio 33 работят от самото начало на проекта в тясно сътрудничество с екипите на Джордьн, Прост и Ароу. Съветите на експертите след това се комбинират със статистиките от последния сезон. „Работихме по Constructor's Championship за 2000, за да можем да определим точно нивото на представяне на всеки отбор. Вече знаем, че тази система е най-надеждна и всички отделни елементи от играта преминават първо през таблицата за изчисляване на представянето", казва Галахар.

Стремежът към максимален реализъм си личи и в озвучаването на играта. „Вече работим и по основен коментар на състезанията като цяло, а не само на действията на определен играч. Това наистина вдъхва живот на състезанието, а и предоставя на играча повече информация", обяснява Галахар. Някои неща обаче остават непроменени – например режимът Two-Player предлага пълна координатна мрежа и в тази версия. „Много се гордеем с тази опция и ще я усъвършенстваме още преди премиерата на играта", уверява ни Галахър. ■







***Допълнителните ефекти** са поразителни – искри изхвърчат от двигателя, преди той да се подпали, а ударите са съпроводени с дъжд от отломки*

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Studio 33
ИМЕ:	Дарьл Галахар
ДЛЪЖНОСТ:	Ръководител на проекта
БИОГРАФИЯ:	Работил е по *Newman/Haas Racing, Destruction Derby Raw* и *Formula One '99* и *2000*, преди да подхване *F1 2001*.
ВЛИЯНИЯ:	Екипът гледа повече от 150 часа годишно състезания от „Формула 1", като изследва внимателно промените в пистите и проучва важните събития.

ЦИТАТ: **„Разликите във възможностите на отборите са осезаеми"**

ТВОЕТО ФУТБОЛНО СПИСАНИЕ

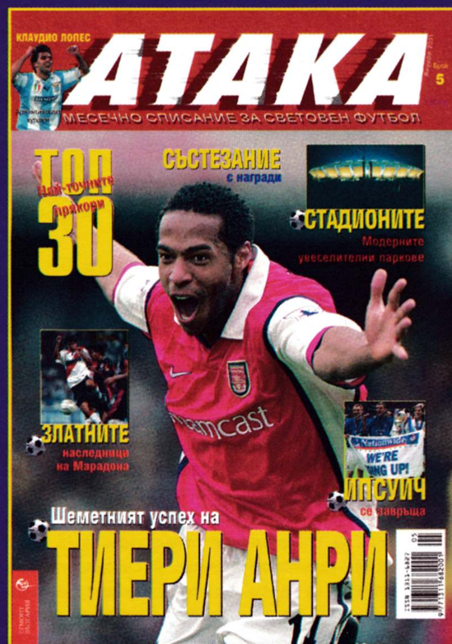
Е В РЪЦЕТЕ ТИ















АТАКА

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА СВЕТОВЕН ФУТБОЛ

ЗАГЛАВИЕ: # BLACK & WHITE

СТАВА ВЪПРОС ЗА БИТКА МЕЖДУ ДОБРОТО И ЗЛОТО, А БОЙНОТО ПОЛЕ Е В ГЛАВАТА ТИ

ИГРАТА	
ЖАНР:	RPG/стратегия
ИЗДАТЕЛ:	Midas Interactive
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Lionhead/Krisalis
ПРЕМИЕРА:	Май
ЗАВЪРШЕНОСТ:	60%

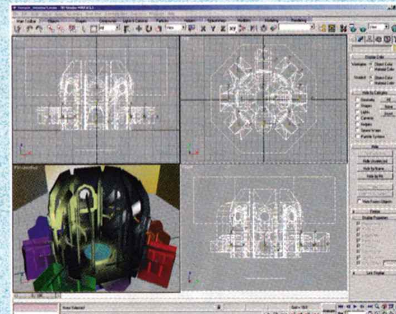
ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:







***Като божество** ти си твърде важен, за да се появяваш лично на планетата. Вместо това създанието ти убеждава хората да те боготворят. Колкото повече поклонници имаш, толкова по-могъщ ставаш. Гневният бог ще накара племената да го боготворят със сила и страх, докато миролюбивият ще използва силата на добрите дела. Покъртително!*



***Величествени постройки** – ще ги издигнат в твоя чест верните ти поклонници*

ЗВЯРЪТ В ТЕБ

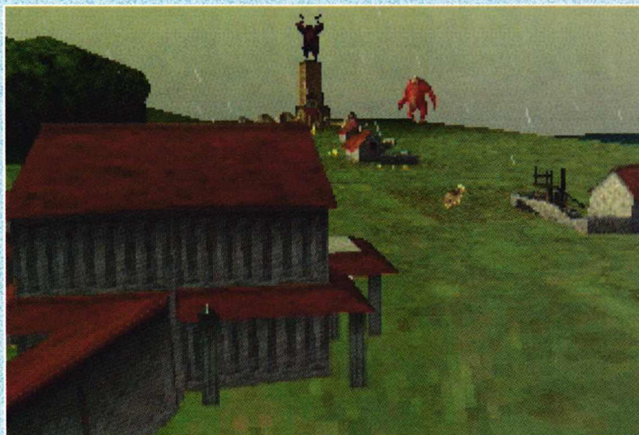
Как би се определил – като лъв или като вълк? Или може би като крокодил? Или коза? В *Black & White* ще можеш да избираш между 20 създания, само че по време на играта поведението и способностите им ще се променят в зависимост от начина, по който ги отглеждаш. Покажи на чудовището си, че изпепеляването на цели села е хубаво и след това недей да го обвиняваш, че се връща да прави поразии в мига, в който си обърнеш гърба. Разбира се, ако отгледаш чудовище с благ характер, което помага на селяните ти, ще имаш много щастливи последователи. Созданията, които възпиташ като лоши, ще стават все по-грозни и агресивни, докато по-деликатните типове ще бъдат пълни с добродетели. Зад всяко добро чудовище има тълпа от боготворящи го последователи. В първото ниво броят на поклонниците ти определя количеството мана, което ще получиш. В следващите нива обаче ще се сблъскаш с различни племена, специализирани в различни области – египтяните например са най-добрите строители. От време на време старейшините им ще идват при теб с различни оплаквания. И изцяло от теб зависи дали ще им помогнеш, или ще ги накажеш за нахалството им.

Създаването на чудовища най-често води до тълпа жадни за кръв селяни с факли и вили пред вратата ти. В *Black & White* обаче то ще накара хората да те почитат като истинско божество.

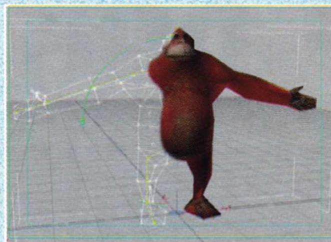
Решението дали да станеш горд родител на огромен зеброид или на подобен на мечка гигант е само началото. След като звярът ти се появи на хоризонта, на фона на мънички къщи, обитавани от още по-мънички хора, е време да започнеш да го обучаваш. Хитрата част е, че можеш да обучиш чудовището си да бъде добро или зло и това ще определи както отношението му към заобикалящия го свят, така и отношението на хората към него. „Действията ти ще окажат директно влияние на заобикалящата те среда – обяснява Пит Хоули, старши продуцент в Lionhead. – Цитаделата, която обитаваш, ще се преобрази по различен начин в зависимост от това дали си добър или лош бог. Небето и пейзажът също се променят – ако си лош, небето става тъмно, а ако си добър, слънцето свети ярко. Тези ефекти, съчетани с външността на твоя звяр питомец, ще демонстрират недвусмислено твоя собствен характер, а оттам и отношението на всички към теб."

Екипът е наясно, че бъдещият успех на играта, създадена първоначално в PC формат, в много голяма степен зависи от нейното преобразяване съобразно новата платформа и нейната аудитория. „Прехода към формат за PlayStation е сериозно предизвикателство – казва Хоули, – но за нас е голямо улеснение, че няма да се налага да прехвърляме много PC клавиши и команди с клавиатура към Dual Shock." Идеята на *Black & White* за PC е да създаде прост и непринуден интерфейс, който да улесни процеса на преход към конзола. „Играта ще остане точно толкова неустоима и на PlayStation, особено що се отнася до развитието на създанието ти и невероятното раз-

ЦИТАТ: **„Хитрата част е, че можеш да обучиш чудовището си да**



Внимание – чудовища! *Видът на гигантска маймуна на хоризонта, която се приближава към теб, може да се окаже отговор на всичките твои молитви или пък най-страшният ти кошмар*





Животинско. *Създанието ти ще среща други зверове. Може да ги хареса, да ги намрази или просто да ги последва*

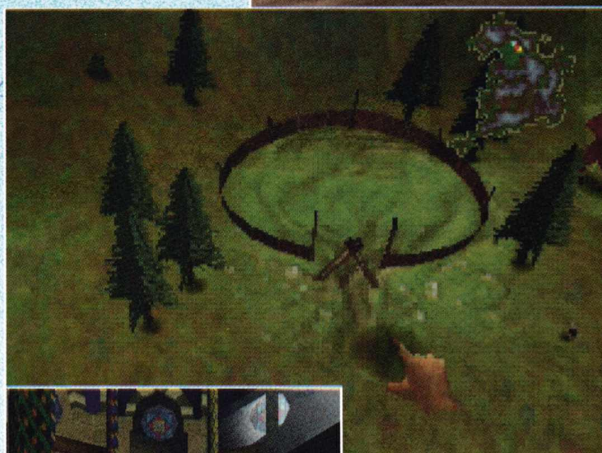
нообразие от приключения и предизвикателства", обещава Хоули.

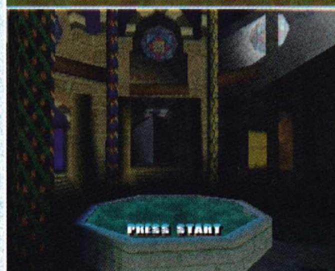
Мисията ти, също като в *Populous: The Beginning*, е да разшириш влиянието си и да събираш магическа сила (мана) от последователите си, която да използваш за различни заклинания. Това могат да бъдат прости заклинания, например лекуване и залесяване, или диаболични – мятане на огнени кълба, поразяване с гръмотевици и призоваване на армия от зомбита. Всичко щеше да бъде много лесно, ако ти беше единственото божество на бойното поле, но противниците ти са много и често ще ти се налага да надхитряваш или побеждаваш в бой чудовищата на по-незначителни богове.

„Когато създанието ти срещне друго създание, изходът от срещата е непредсказуем – обяснява Хоули. – Те могат да седнат и да гледат заедно залеза, но в повечето случаи битката между тях ще бъде неизбежна и тогава ще ти се наложи да се впуснеш в битка на живот и смърт, за да продължиш напред. В PlayStation версията това става, като поемеш директно контрола над своето създание и го вкараш в двубой – както във всяка друга бойна игра."

И макар че екипът не е склонен да разкрива подробности от сюжета, Хоули казва:

„Вниманието е насочено към историята, която се развива през цялата игра в пет различни земи. По пътя има много отклонения, но основният сюжет е ключов за тази версия." PC версията бе критикувана, че прилича по-скоро на гигантско тамагочи, отколкото на игра, но Хоули вярва, че вариантът за PlayStation ще успее да развихри въображението на геймърите и да ги накара да се привържат към творенията си. „На децата ще харесат много промените, които настъпват в характера на създанията им, а заедно с това ще им допаднат смешните лудории и анимации. По-големите пък ще се наслаждават на сюжета и геймплея." ■





Хей, ръчички! *Използването на заклинания става с един замах на показалката с формата на ръка. Това решава и проблема с тегавата система от икони, използвана в PC игрите*



СЪБЕСЕДНИК

ЛОГО:	
ИМЕ:	Пит Хоули
ДЛЪЖНОСТ:	Старши продуцент
БИОГРАФИЯ:	Хоули е бивш гейм-журналист, който се прехвърля в GT и продуцира *DBZ*, *B-Movie* и *Driver*. Присъединява се към Loinhead преди две години, където работи по *Black & White* във всички формати.
ВЛИЯНИЯ:	Главно *Populous*, но също *Zelda*, *Driver*, *Metal Gear Solid* и *Black & White* за PC.

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

УЕБ САЙТ:	www.lionhead.co.uk

бъде добро или зло"

ЗАГЛАВИЕ:

SHEEP DOG 'N' WOLF

ТОВА Е ДОБРЕ ПОЗНАТАТА ТИ АНИМАЦИЯ ЗА ПИЛЕТО ROAD RUNNER, НО С ОВЦЕ

ИГРАТА	
ЖАНР:	Arcade/puzzler
ИЗДАТЕЛ:	Infogrames
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Собствена разработка
ПРЕМИЕРА:	Април
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%
ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:	





Американски прелести. *Макар и доста опростен на моменти, пейзажът радва окото с топлите си тонове*



Реактивен смях. *Играта използва познатите щури изобретения за да те накара да се превиваш от смях*

БРАТОВЧЕДИТЕ НА УИЛ И. КОЙОТА

Героите от *Sheep Dog 'N' Wolf* със сигурност ще ти се сторят познати, макар да не могат да се мерят по чудатост с абсолютно лудите Бъгс Бъни, Дафи Дък, Порки и компания. Има и още една връзка с героите на WB, тъй като Ралф очевидно е братовчед на Уил И. Койота – преследвачът на щраусоподобното пиле, кръстено Роуд Ранър. Ралф споделя страстта на своя братовчед към джаджите на ACME и е също толкова вманиачен в преследването на набелязаните жертви.

Гонар определено харесва героя си. „Той е перфектният неудачник, който никога не се отказва. Този път обаче му се дава възможност да спечели. Но дали ще успее в начинанието?", казва Гонар.

Или по-скоро – дали ти ще успееш?

Сигурно си мислиш, че след пет години съществуване вече няма нищо, което PlayStation да не е виждала, нито една игра, която да не се класифицира с леката като „подобна на еди-коя си" или „близка до онази, другата". Изненада! Представяме ти *Sheep Dog 'N' Wolf*.

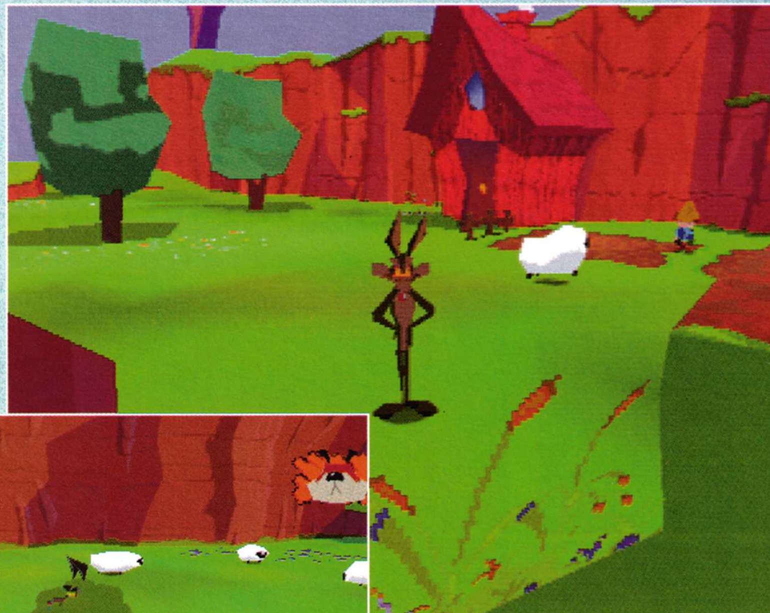
Играта, създадена по анимационната поредица на Warner Brothers, ти предлага да играеш с вълка Ралф, чиято единствена цел в живота е да закуси със стадото овце, строго охранявано от овчарското куче Сам. Разработването на играта започва още през септември 1998 г. и от самото начало целта на екипа от Infogrames в Лион, оглавяван от Режи Гонар, е „да създадем лудешка, нестандартна игра с най-забавния дървеняк на Warner Brothers, която да се откроява сред останалите."

„Стадото се състои от 18 овце и Ралф трябва да отмъква по една овца във всяко ниво, като използва всякакви смешни и абсурдни приспособления", обяснява Гонар. Почитателите на „Часът на Уорнър" вече знаят, че под „приспособления" тук се имат предвид всички идиотски продукти на компанията ACME, които са само една от причините за практическата невъзможност на *Sheep Dog 'N' Wolf* да бъде лепнат някой от вече добре познатите жанрови етикети.

Процесът на отмъкване на овце се състои от три стъпки – откриваш предметите, които ще ти бъдат от полза, грабваш овцата и след това се опитваш да избягаш. Първият етап е в стил приключение, тъй като трябва внимателно да избягваш капаните, изследвайки района за продукти на ACME. Вторият етап е свързан най-вече с промъкване на пръсти, за да се приближиш незабелязано до Сам и неговото стадо, като използваш прикритието на храстите и използваш своите „изобретения", за да отмъкнеш някоя невинна овчица. И найнакрая, след като си спипал овцата, трябва

ЦИТАТ: **„Целта ни бе да създадем лудешка и нестандартна игра с най-забавния дървеняк**







Прикритието. *Този Кумчо Вълчо използва всяко преимущество на терена, в случая – този храст, за да се промъкне незабелязано покрай овчарското куче. Трудна работа...*

много бързо да я отнесеш до определено място. Тук вече се намесва и логическият елемент, тъй като всяка овца си има определено поведение, което трябва да използваш, заедно с още луди приспособления на ACME, за да преминеш нивото.

„Можеш да използваш различни тактики за промъкване – обяснява Гонар, – като целта е да бъдеш находчив и незабележим. Ако разчиташ на грубата сила, Сам ще те спипа твърде лесно." Трудността в *Sheep Dog 'N' Wolf* се повишава постепенно, тъй като във всяко следващо ниво има все по-малко овце и става все по-трудно да отвлечеш вниманието на Сам от тях, а и той научава тактиките ти. Играта включва 16 местности в класическия стил на WB – от полянките, горите и безлюдните прерии до по-необичайни места, като изоставени замъци и равнините, осеяни с гейзери.

Използването на уникални черти от тези пейзажи, като люлки, скали и оръдия, ще бъде ключово за преминаване на всяко ниво, но истинската тръпка – и удоволствие – от геймплея се крие в приспособленията. Гонар отказа да сподели с нас специфичното им действие и комбинациите между тях. Ралф ще може да прелиства пълния каталог на ACME и да си поръчва дамски овчи парфюм, салати, въдица, летящ чадър, робот, костюм на овца, ракета и много други щури изобретения. „Идеята беше да ги направим възможно най-смешни", обяснява ентусиазирано Режи – чудесна идея, в случай че не става за сметка на геймплея, както във *Wacky Races* и *Flintstone Bedrock Bowling*.

За съжаление *Sheep Dog 'N' Wolf* е предназначена само за един играч. Според Гонар една игра за двама „не би подхождала особено" на стила, който Infogrames цели да създаде. Все още не можем да определим какъв точно е този стил, но комбинацията между екшън, промъкване и странни приспособления може да се окаже абсолютен динамит. Произведен от ACME, разбира се. ■





Надолу по реката. *Играта е изпъстрена с ултрашашантави пасажи, в тон с анимационните серии*

СЪБЕСЕДНИК

ЛОГО:	
ИМЕ:	Режи Гонар
ДЛЪЖНОСТ:	Мениджър на продукта
БИОГРАФИЯ:	Работил е по много анимационни заглавия, като *Bugs and Taz Time Busters, Wacky Races* и *Looney Tunes Space Race.*
ВЛИЯНИЯ:	Основното влияние е анимационният сериал, който на свой ред е повлиян от класическата поредица *Road Runner* с участието на Уил И. Койота.

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

УЕБ САЙТ:	www.infogrames.com

на Warner Brothers, която да се откроява сред останалите"

Зло/**Ужас**/Зомби/**Гени**

Издател: Eidos
Разработена от: Kronos
Брой играчи: Един

Fear Effect 2: Retro Helix

В КОЯТО ЩЕ СРЕЩНЕШ ДОБРЕ ПОЗНАТИЯ СТИЛ НА ИГРА, НО ТОЗИ ПЪТ – ПОЛИРАН ДО БЛЯСЪК

ФАКТОРЪТ „СТРАХ"



Също като в първата игра, в *Retro Helix* нямаш стандартния показател за здраве. Разполагаш само с т. нар. „страхометър". А най-лошото е, че колкото по-неуверен си по време на битка, толкова по-вероятно е да бъдеш елиминиран от противника. Така или иначе върши същата работа като животомера, но пък промяната е добра и удачна.

ИЗБОРЪТ



Вместо да се отклоняваш от действието и да се гмуркаш в безумни менюта, в *Retro Helix* инвентарът е точно пред теб, на екрана. Разгледай предметите с бутоните ◎ и ◎, избери си предмет или оръжие и потвърди избора с бутона ◎.



От време на време от нищото се появява по някоя игра, която ни изпълва с неочаквана наслада. *Fear Effect* бе една от тези игри.

Освен това трябва да отбележим, че играта направо ни побърка с адски трудните за елиминиране босове. Но ако пък отворим приказка за оригиналност на сюжета, перфектна презентация и точно онзи тип интригуващи пъзели, с които толкова малко игри могат да се похвалят, *Fear Effect* просто блести като перла в калта.

И макар че в много от случаите продълженията не отговарят на очакванията ни – а ние, естествено, очакваме от тях поне да загладят ръбовете на предишното издание, – *Retro Helix* всъщност се представя повече от добре именно по този параграф (макар че, технически погледнато, това не е продължение, а предистория).

Сваляме шапка на Kronos, защото те безспорно са се поучили от грешките си и от двете най-големи издънки на първата игра – неоправданата свръхтрудност на моменти и безкрайните паузи за зареждане – не е останал и помен.

Стилът е много близък до първото издание – приключение в духа на *Resident Evil*, в което изследваш терени с пре-рендван* фон, разрешаваш загадки и избиваш орди от мутанти. С това на практика се изчерпват приликите между двете поредици, защото в *Retro Helix* ще се сблъскаш с някои от най-интригуващите и интелигентно замислени пъзели, които някога си срещал в игра. Истинско предизвикателство за мозъка!

В графично отношение играта е просто блестяща. Анимираните пре-рендвани фонове са впечатляващи, но онова, което прави *Retro Helix* наистина невероятно стилно заглавие, са самите герои, изпипани с леко намигване към японската анимация и комикси.

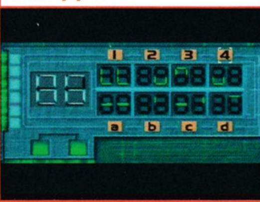
Друга област, върху която екипът на Kronos явно е съсредоточил усилията си, е самият начин на игра, като този път времето за зареждане и инвентарът, изведен на екрана, са така оптимизирани, че нито веднъж няма да те откъснат за твърде дълго от така жадувания екшън.

Не искаме в никакъв случай да прибързваме с заключенията, базирани на една предварителна версия, но все пак онова, което успяхме да видим от *Retro Helix* на този етап, е меко казано впечатляващо. Едно малко уточнение – твърде реалистичните епизоди с насилие плюс няколкото доста смели еротични сцени, най-вероятно ще лепнат на играта едно „Не се препоръчва на лица под 18 години".

> **„В *Retro Helix* ще се сблъскаш с някои от най-интригуващите и интелигентно замислени пъзели, които някога си срещал в игра"**

*** Пре-рендван фон** – Предварително подготвен статичен фон, подобен на фототапет, който се използва, за да се облекчи работата на конзолата (в случая PlayStation) и така да се подобрят други аспекти на графиката, например анимациите на героите. **(Бел. ред.)**

ЗАГАДКИ



Някои от сложните загадки в *Retro Helix* изискват да хакнеш компютърна система или да дезактивираш охранителната система. Ще трябва сериозно да се замислиш, тъй като задачите представляват сложни логически системи, които трябва да бъдат разгадани.

МОЩНИ ОРЪЖИЯ



Играта предлага солидна доза екшън и богато разнообразие от оръжия. Малкият мерник, който ти показва, че си взел противника на мушка, е още едно от многото успешни подобрения.

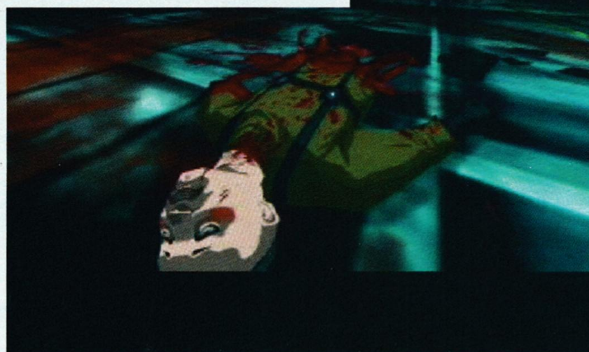
УСПЕШНИ ПОКАЗАТЕЛИ

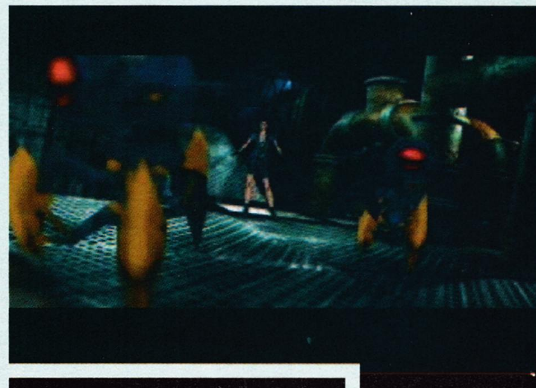


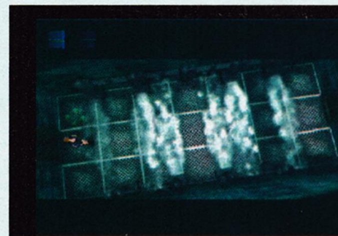
Този индикатор ти сигнализира кога можеш да използваш определен обект или предмет. Освен това малкият зелен маркер ти подсказва, че си близо до място, където можеш да запишеш играта си.



Автоматизирано убийство. *Тези трикраки роботи са навсякъде в подземните тунели под сградата на Уен Чън. Принципно предназначението им е да поправят техниката наоколо със закривените си пипала-нокти, но това не им пречи в свободното си време да стрелят по всичко, което мърда*





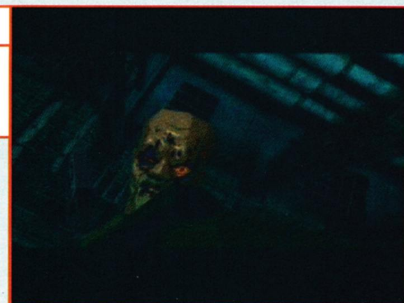


Под пара. *На някои места ще се сблъскаш с платформен тип загадки, които изискват от теб по-скоро бързи рефлекси, отколкото бързо мислене. Като например този коридор с отвори, изригващи вряла пара, които се отварят и затварят на равни интервали от време*



МУХЛЯСАЛИ УБИЙЦИ

Освен с охраната на Уен Чън, ще трябва да се справяш и с нелицеприятни образи като този приятел вдясно. Поне да беше взел душ сутринта.



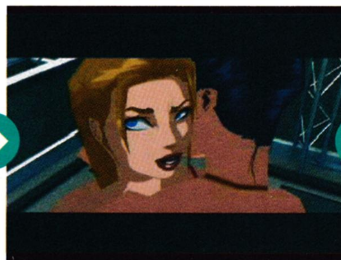
БУНТ НА ПОКРИВА

Прицелването в по-далечни цели е доста по-лесно с новия мерник. Промъкни се незабелязано, прицели се в мишената и ще можеш да я елиминираш с един изстрел.

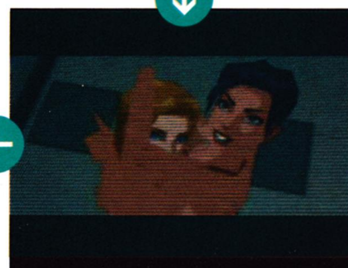
ПИКАНТЕРИИ

ХАНА И РЕЙН: ПОВЕЧЕ ОТ ДОБРИ ПРИЯТЕЛКИ











Каквито и фриволни намеци или пък пиперливи реплики да си чувал до момента в някоя игра, едва ли ще се окажеш подготвен за *тази* сцена. С ясното съзнание, че охранителната камера е „вперила поглед“ право в тях, Хана и Рейн разиграват един доста убедителен еротичен етюд, за да отвлекат вниманието на пазачите. Разбира се, всичко е изпипано стилно, на ръба на позволеното и без излишен буквализъм. Да се пукат пуританите!

Играта е пълна с подобни сцени плюс няколко доста кървави междинни анимации. Цензурата едва ли ще прости подобни „забежки“ и възрастовото ограничение за *Retro Helix* е в кърпа вързано.



⊕ ПЛЮСОВЕ

- Бързо време на зареждане
- Стимулиращи интелекта загадки
- Феноменална графика

⊖ МИНУСИ

- Бавни движения на героите
- Неизбежно възрастово ограничение „над 18 години“

⦶ И ТАКА

Апетитна комбинация от здрав екшън и сложни загадки. По всичко личи, че *Retro Helix* ще изпълни обещанията, загатнати от *Fear Effect*. Играта е категорично насочена към по-възрастната аудитория, което всъщност изобщо не е лошо, и определено се очертава като бъдещ хит.







Прекалено реалистично? Колите са излъскани като за автосалон, но дали това е непременно плюс за играта...



Колкото повече, толкова повече. И новото издание на GT ще включва повече и по-класни автомобили от коя да е друга игра

ЗА ПЪРВИ ПЪТ

Gran Turismo 3

ТОВА НЕ Е ПРОСТО ЕДНО ПРОДЪЛЖЕНИЕ, *GT3* БЛЕСТИ

ФАКТИ

- **ИЗДАТЕЛ:** SCEE
- **РАЗРАБОТЕНА ОТ:** Polyphony Digital
- **ЖАНР:** Рейсинг сим
- **ОСОБЕНОСТИ:**
  - Към играта ще има специално разработено кормило, което ще поддържа True Force Feedback вибрационни ефекти, например облекчено управление при по-високи скорости
  - Слуховете твърдяха, че ще има повече от 500 коли; в действителност бройката им ще бъде около 150
  - 15 състезателни маршрута
  - Нова писта в Монте Карло
  - По-забележими топлинни вълни, които се издигат над трасето
  - Няма възможност за игра онлайн
- **ЗА КОНТАКТИ:** www.jp.playstation.com/factory

Както доказват донесенията на нашите дръзки шпиони, *Gran Turismo 3* (известна по-рано като *GT2000*) се оформя като най-доброто постижение в поредицата, която все още се крепи здраво по върховете на класациите. И този път...

Както можеш да се досетиш, играта вече е придобила своите очертания. Моделите на колите се доближават максимално до идеята за фотореализъм, а поведението им на пътя е повече от убедително. Вторият план е изпипан до дупка, а светлинните ефекти са смайващи. Човек може като нищо да се прехласне по сноповете слънчева светлина, пробили през короните на дърветата.

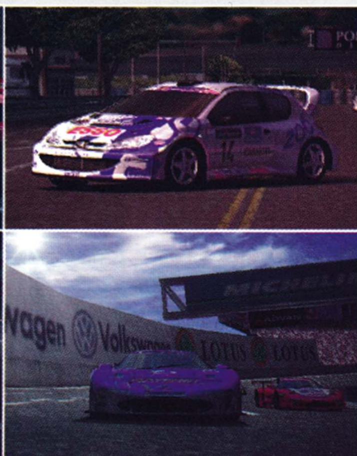
СЛЪНЧЕВА ПРЕЛЕСТ

По-важното обаче е това, че светлината наистина се отразява на това как изглежда пейзажът и какво настроение носи той. С показването на слънцето зад някоя отдалечена планина цялото място става светло и горещо.

Усещането при рязкото удряне на спирачките или лошо взимане на завой е изключително впечатляващо. Колелата блокират и въпреки твоите най-искрени и отчаяни усилия колата неизбежно се забива в предпазните бариери. Този реализъм е в ярък контраст с другите игри, където твоята кола ще се плъзне, сякаш се намира на ледена пързалка.

Всичко това идва да подчертае, че дори и на този етап от разработването на *GT3* е ясно – най-важни ще бъдат твоите пилотски способности. Поддържането на оптималната права и предвиждането на действията на твоите противници са почти толкова важни, колкото и техническите данни на колата.

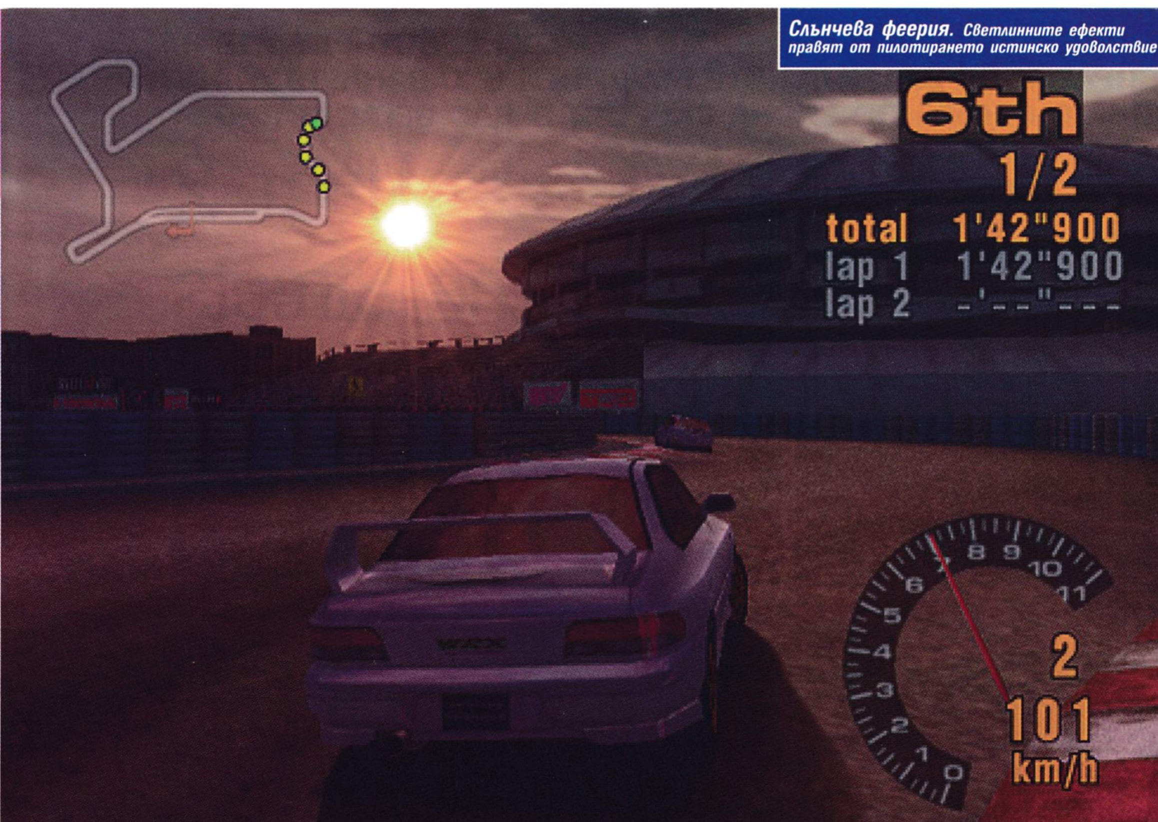






Убийствените поршета придават усещане за лукс в това състезание за мощност

В *GT3* ДИЗАЙНЪТ НА ВСЯКА КОЛА СЕ ПРАВИ ПО ТРИ СЕДМИЦИ ■ СЪЗДАВАНЕТО НА ЕДНА КОЛА В *GT2* Е ОТНЕМАЛО САМО ПО ЕДИН ДЕН ■ СЕГА ЩЕ ЧУВАШ ШУМА ОТ ДВИГАТЕЛЯ НА ВСЯКА КОЛА, КОЯТО СЕ СЪСТЕЗАВА ПО ПИСТАТА, В *GT2*



Слънчева феерия. *Светлинните ефекти правят от пилотирането истинско удоволствие*









КАТО ПОЛИРАН СКЪПОЦЕНЕН КАМЪК

Влез в някой завой грешно и завъртането на колата ти е кърпа вързано.

На този етап обаче колите изглеждат прекалено неуязвими. Да се надяваме, че във финалната версия на играта ще бъдат включени и визуални ефекти, отразяващи деформацията при сблъсък, които ще подсилят усещането за грозящата опасност да се сблъскаш фронтално с бетонна стена при скорост над 200 км/ч.

СИЛА И МОЩНОСТ

Всеки от автомобилите се различава значително от другите по отношение на управлението, скоростта и ускорението си. Ще почувстваш това много добре, ако се опиташ да изкачиш горски хълм с някоя от малките коли. Играта е направена толкова реалистично, че звукът от двигателя на всяка кола е различен.

Още не е уточнено какви ще бъдат нивата, но няколкото, които са вече готови, напомнят доста на предишните части на поредицата. Фонът на ветровитите улици на Сиатъл е много разнообразен, така че ако състезанието не ти е чак толкова интересно, пак ще има с какво да се занимаваш. Отново ще видиш Рим с величествения Колизеум, което загатва, че пак ще се срещнеш с доста знаменити места.

Както признават издателите от Sony, играта е по-скоро *GT2* с допълнителна мощност, отколкото 100 процента продължение. От видяното дотук изглежда, че разработчиците от Polyphony предпочитат да научат още малко за PS2, за да могат да доизпипат заглавието, преди да пуснат на пазара готовия продукт. Ще те държим в течение със всички новости около разработването на играта. ■

ЗАЩИТНО СРЕДСТВО





Ще има специално приспособление, което ще те предупреждава кога идва критичната точка при влизането в завоя, защото това е моментът, когато агресивните ти противници ще рискуват и ще пробват да те изпреварят. Дистанцията в групата коли става значително по-малка и всеки пилот трябва да избере линията, по която ще премине. Жизненоважно е да избереш линията, по която ще минеш, и да задържиш нея, а също така и нервите си, защото в противен случай колата може да се превърне в купчина димящи развалини.



Шампионът от Льо Ман. *Състезавай се още веднъж за влизане в храма на славата*

МОЖЕШЕ ДА ЧУВАШ САМО КОЛАТА ЗАД ТЕБ ■ В ПЛАНОВЕТЕ ЗА ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА *GT3* СЕ ВКЛЮЧВА ВЪЗМОЖНОСТТА ДА „ЗАРЕДИШ" В НОВАТА ИГРА КОЯ ДА Е ОТ КОЛИТЕ ОТ ПРЕДИШНИТЕ ИЗДАНИЯ И ДА ИГРАЕШ С НЕЯ

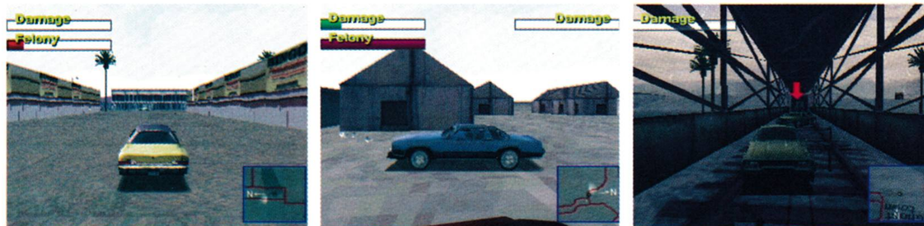
В МИНАЛИЯ БРОЙ ТИ ПОКАЗАХМЕ КАК ДА СНОВЕШ МЕЖДУ НЕБОСТЪРГАЧИТЕ НА ЧИКАГО И КАК ДА СЕ СПРАВИШ С БРАЗИЛСКИТЕ МАФИОТИ В ХАВАНА. ТОЗИ ПЪТ ДЕЙСТВИЕТО СЕ РАЗВИВА С МНОГО ПО-БЯСНА СКОРОСТ В ЛАС ВЕГАС И РИО...

Driver 2: Част 2 Back On The Streets

ПО ТЕСНИТЕ УЛИЦИ...

СЛУШАЙ СЕГА: След като ти се върна от Хавана, Лени ти даде още един шанс. Ето защо ти си сключил сделка с Кейн и вече „работиш за него". Положението се напича, мисиите стават все по-трудни и поради това пътищата и маршрутите играят все по-голяма роля в този град. Съществуват безброй преки връзки през алеи и градини, както и огради, които трябва да пометеш. Както винаги, най-добре е първо да избереш Take A Ride, за да опознаеш града.

УСЪВЪРШЕНСТВАНО ШОФИРАНЕ: Ако искаш да отървеш от опашката, която ти се е „лепнала", можеш да я принудиш да катастрофира, като изпревариш някоя кола и когато вече си пред нея, веднага да заковеш спирачки. Преследвачът ще се опита да те последва и може да се удари в нищо неподозиращата кола, която си изпреварил. Опитай!







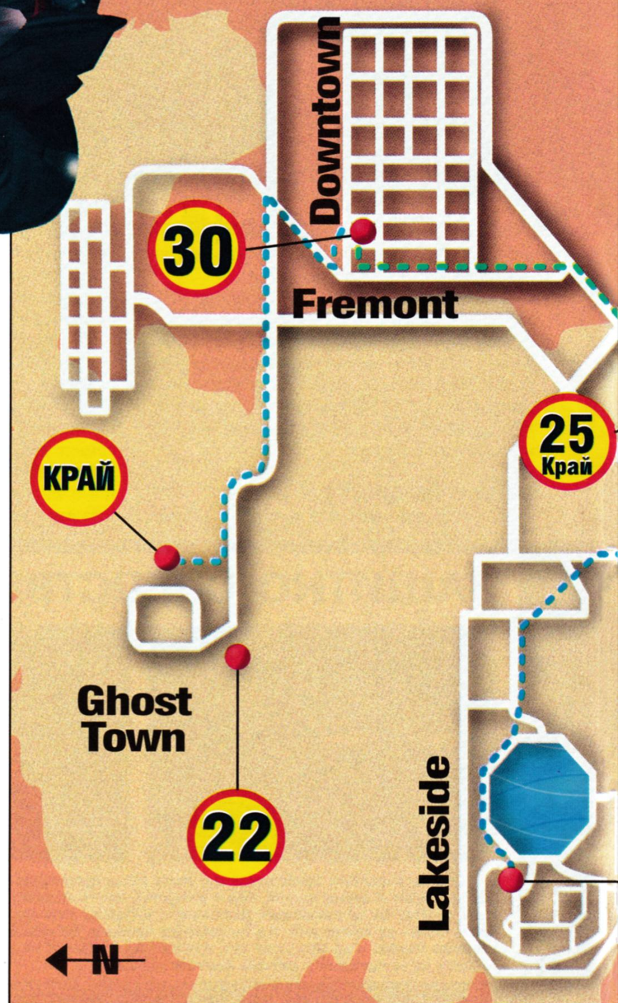






КЛЮЧ КЪМ МИСИИТЕ

НАЧАЛНА ТОЧКА	МАРШРУТ
21	•••••••••••••• (черна)
22	Виж текста
23	•••••••••••••• (синя)
24	•••••••••••••• (синя)
25	•••••••••••••• (розова)
26	Виж текста
27	•••••••••••••• (жълта)
28	Виж текста
29	•••••••••••••• (жълто-синя)
30	•••••••••••••• (синя)



ЛАС ВЕГАС

МИСИЯ 21 – БЯГСТВО ПРИ КАЗИНОТО

В пустинята както гангстерите, така и полицията желаят твоята смърт, така че си отваряй очите на четири! Качи се в колата и стреляй към казиното, след което поеми по маршрута, посочен на картата. Присъедини се към бандата на Кейн и веднага тръгвай на път, тъй като ченгетата ще се опитат да те хванат в „чувал“. По пътя си ще срещнеш много препятствия, затова забрави за скоковете!

МИСИЯ 22 – НАДПРЕВАРА С ВЛАКА

Тръгвайки от Града на призраците (Ghost Town), свърни наляво, натисни газта нагоре по втория хълм и когато влакът навлиза в тунела, разбий вратата и продължи. След като преминеш през втората врата, внимавай да не налетиш на руини! След това натисни педала, за да изпревариш влака и да го спреш на моста. После спри и се прехвърли на друга кола. Натисни газта до дупка и бъди готов да свиеш рязко наляво.

МИСИЯ 23 – КОЛА БОМБА

Скачай в колата и премини напряко през градините, за да се измъкнеш колкото се може по-бързо от Лейксайд! Следвай маршрута, обозначен на картата, или премини за по-напряко през сградите, за да докараш колата до пешеходната зона извън сградата.

МИСИЯ 24 – БЯГСТВО НА КОЛАТА БОМБА

След като стартираш, тръгни на юг и търси отляво камион. Гледай да се откъснеш от ченгетата. Когато си на безопасно разстояние от тях, метни се на камиона и поеми по маршрута на картата през „Лоуър стрип“ към една къща, където ще бъдеш в безопасност.

МИСИЯ 25 – ПРИ БАНКАТА

Следвай маршрута по картата и после се насочи на север към „Ковал“. Бъди готов за преодоляване на препятствия. За да ти е най-лесно, карай по тревната ивица, която е покрай „Апър стрип“. Иди до бравата и затвори вратата.

МИСИЯ 26 – ОТКРАДНИ ЛИНЕЙКАТА

Натисни педала! Тук трябва да спасиш един шофьор (Chase) и да се разправиш с конвой (Pursuit). Излез пред линейката и натисни спирачките, за да предизвикаш катастрофа. Когато тя спре, влез вътре. Закарай шофьора в къщата убежище, за да излекуваш раните му!

МИСИЯ 27 – ЗАКАРАЙ ДЖОУНС ДО АЕРОГАРАТА

Поеми на север, отново по тревата край „Апър стрип“. Ще трябва да се промъкнеш край второ препятствие в „Ковал“. При самата аерогара те чака още едно!

МИСИЯ 28 – ОТКРАДНИ КЛЮЧОВЕТЕ

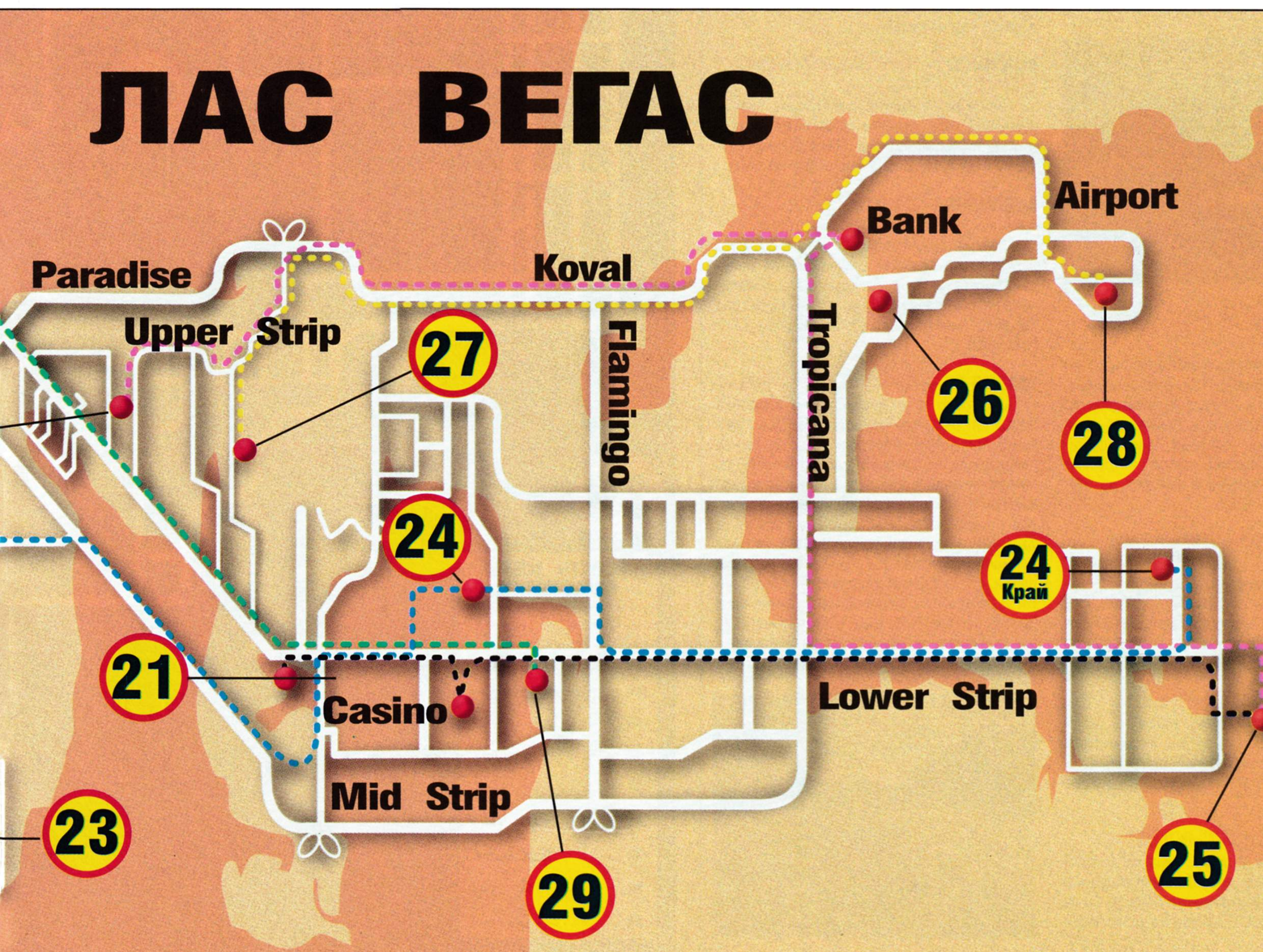
Преследвай плътно закритата кола на север по „Мид стрип“ (по посока към началната точка на мисия 21) и на някое кръстовище се удари в него.

МИСИЯ 29 – СДЕЛКА С4

Насочи се на север. Когато срещнеш ченгета, забавяй! Ако започнат да те преследват, завий по магистралата, за да им избягаш. Когато се отървеш от тях, забави и карай отново на север.

МИСИЯ 30 – РАЗРУШИ ДВОРА

Ченгетата вече са навсякъде, така че бъди нащрек! Премини отдолу на детелината по посока на запад по магистралата, след което се качи горе и завърти по кръга. Следвай маршрута зад сградите. После излез, постави трите експлозива и се качи отново в колата.



РИО ДЕ ЖАНЕЙРО

МИСИЯ 31 – КАТАСТРОФА С АВТОБУС

Нямаш никакво време! На излизане от уличката завий надясно и продължи на изток. Този път е типичен за останалата част от града – на него трябва непрекъснато да се провираш между колите, да натискаш рязко спирачка и след това газта до дупка! Когато искаш да си спестиш време, карай по тревата! В точката, показана на картата, вземи автобуса и продължи на север. Ако не можеш да видиш пътя пред себе си, единственият начин е да излизаш леко наляво или надясно. Сега се подготви за изпитание на способностите ти на шофьор. Свий неправилно на следващата улица в „Санта Тереса". Търси малката уличка, показана на картата, по която да поемеш по краткия маршрут на юг. Когато стигнеш до двора, разбий всичко, което се появи на пътя ти, докато изчезнат стрелките. След това зарежи автобуса и вземи кола. Хората на Васкес ще се опитат да те спрат, когато се връщаш бързо по малката еднопосочна уличка, но ти скоро ще достигнеш до началото на мисия 33.



МИСИЯ 32 – ОТКРАДНИ КОЛАТА НА ЧЕНГЕТО

Придвижи се колкото може по-бързо до полицейския участък и там открадни кола. Натисни педала на север, но внимавай да избегнеш препятствието в тунела. Но дори ако ченгетата са по петите ти, трябва да забавиш заради опасния завой в „Косме Вехо" (който се намира в близост до 39). Мисията свършва в 33.

МИСИЯ 33 – КАТАСТРОФАТА НА КЕЙН

Преследвай лимузината и надуй сирената пред нея. Сега побързай към „Прака де Бандейра", за да пипнеш парите. Смени колата с някоя малко по-мощна и се върни по маршрута обратно в 33.

МИСИЯ 34 – СПАСИ ДЖОУНС

Разбий зеления седан. Той е як почти колкото онзи на Лени, затова мобилизирай всичките си сили и разбий бронята му. Сцената ще се разиграе някъде край плажа Копакабана.

МИСИЯ 35 – СКОК С ЛОДКА

Тази мисия не е лесна, така че се пригответи за невероятен екшън! Когато напускаш „Урка", забави при издатината на пътя, за да пропуснеш ченгето. Подготви се психически за невероятни преследвания и за безброй препятствия по пътя към пристанището. Натисни бутона при лодката и се любувай на взривовете!

МИСИЯ 36 – ДЖОУНС Е В БЕДА (ОТНОВО)



Обърни посоката на движението и веднага си намери по-бърза кола. Следвай пътя покрай „Родриго". Надуй газта по магистралата, за да излезеш от „Косме Вехо" и да си пробиеш път до 37 – разбира се, без да отнасяш дървета по пътя си. Излез от колата и тичай към къщата!

МИСИЯ 37 – ПРЕСЛЕДВАЙ ВЪОРЪЖЕНИЯ

Това е най-трудното преследване. Скачай в първата кола, отклони се на няколко пъти от пътя и опитвай отново. Той е отличен шофьор, а ти трябва да си по-добър от него.

МИСИЯ 38 – ДОБЕРИ СЕ ДО ДЖЕРИКО

Следвай същия маршрут като в 31, като избягваш по-големите струпвания на полицаи, докато се добереш до точката, обозначена на картата с „Автобус" (Bus). След това карай по черния маршрут покрай плажа Копакабана.

МИСИЯ 39 – БЯГСТВОТО НА ЛЕНИ

Много ще ти е трудно да не изпуснеш Чопър от очи, ако се концентрираш само върху това. Най-добре ще бъде да не се опитваш да го следиш, защото можеш да катастрофираш в твърде много неща (освен ако не си отличен шофьор). Вместо това карай по маршрута, обозначен на картата, и то колкото можеш по-бързо. След като се изкачиш по наклона, обърни наляво към плажа, за да избегнеш колите на гангстерите. И се дръж на прилично разстояние пред Чопър, ако изобщо това е възможно. Това ще ти осигури време, за да се справиш с неизбежните катастрофи. ■



36
34
Lebion
Lagoe Radrigo
CAR
Ipaceme
39
Copacabana

КЛЮЧ КЪМ МИСИИТЕ

НАЧАЛНА ТОЧКА	МАРШРУТ
31	•••••••••••••
32	•••••••••••••
33	•••••••••••••
34	Виж текста
35	•••••••••••••
36	•••••••••••••
37	Виж текста
38	•••••••••••••
39	•••••••••••••


РИО ДЕ ЖАНЕЙРО
КРАЙ
31
38
Cosme Veho
37
Courtyard
Praca de Bandeira
Santa Teresa
Botafogio
32
BUS
Centro
35
Urca
33
Docks
Flamengo
N

ЯРОСТ СРЕЩУ МАШИНИТЕ

Прилича на *Metal Gear*, вдъхновена е от *Resident Evil* и скоро ще направи премиерата си на PS1. Добре дошъл в света на *C-12* – играта, която ще вдигне адреналина ти до максимум

САМО ФАКТИ

ИЗДАТЕЛ:	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Sony Cambridge
ЖАНР:	Екшънприключение
БРОЙ ИГРАЧИ:	Един
ПРЕМИЕРА:	Март
ФОРМАТ:	PlayStation 1
УЕБ САЙТ:	http://www.playstation-europe.com

C-12 ли? Странно заглавие за игра, която обещава кошмарни видения за футуристичен свят, нападнат от електрически коли убийци, контролирани от луд изобретател с рижа брада и жажда за отмъщение. За щастие в случая дизайнерите са избрали недотам ужасяващ сценарий от близкото бъдеще, в който Земята е ограбвана систематично от извънземни крадци на ДНК. Подобните на гигантски буболечки нашественици от Космоса (и техните робоглаворези) искат да поробят човечеството, за да изцедят и последната му искрица живот. Не е зле като начало.

Въпреки странното ѝ заглавие, графиките на *C-12* направо ще отнесат екрана на телевизора ти. *C-12* прилича много на *Metal Gear Solid*, с въоръжения си до зъби главен герой, който обикаля из сумрачите улици и засипва врага с тонове олово. И въпреки това *C-12* е вдъхновена само отчасти от приключенията на г-н С. Снейк. Ето какво сподели за влиянията върху *C-12* Джон Миган, продуцент на играта:

„Това е екшънприключение в трето лице, което включва елементи от *Metal Gear Solid, Syphon Filter, Soul Reaver* и *Resident Evil*. Искахме фонът на играта да бъде наистина студен и страховит и да включим някои по-интересни загадки, а не просто стандартното „намери ключа и го сложи в ключалката". Освен това имахме желание да покажем, че във визуално отношение PlayStation 1 все още има с какво да изненада своите фенове. В това се състоеше голяма част от предизвикателството."

Никак не е лесно човек да реши откъде точно да започне с описанието на играта. Всеки неин аспект заслужава особено внимание. Още от първата сцена – когато главният герой, лейтенант Вон от земното съпротивително движение (Human Resistance), застава до врата, която само след секунди изхвърчава, разбита от два гигантски робота – ти става ясно, че в тази игра време за излишни любезности просто няма. Добре дошъл в жестокия, красив свят на *C-12*. ▶







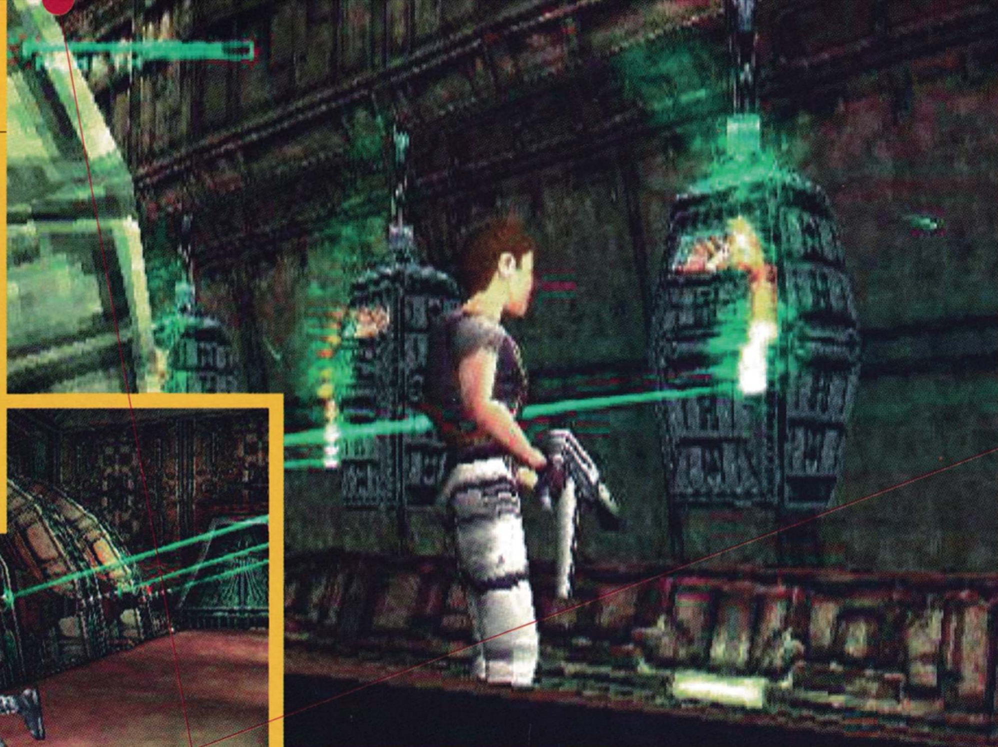
***Смъртоносна струя:** имаш две възможности – да изскочиш срещу врага, или да използваш терена стратегически. Потърси прикритие и тогава атакувай извънземните*





***Визуални ефекти**: дребните детайли, например лазерните лъчи от снайперите, преобладават в C-12. Ефектното осветление и следващият логиката на играта саундтрак наистина могат да те накарат да потръпнеш*







Първичен страх: *действието преминава през шест обширни територии, между които разрушени градове, индустриални комплекси, зловещи лаборатории, пълни с човешки експерименти (вж. горе), и слузестата „органичност" на извънземната база*

СЮЖЕТЪТ

Ето откъде започва всичко. Земята е опустошена от безмилостни извънземни нашественици. Те са тук, за да изсмучат всичкия въглерод от планетата, а за нещастие той влиза и в състава на човешкото тяло. Така човечеството се превръща във вид, застрашен от изчезване. И от унижение, разбира се. Много затворници вече са „превърнати" в киборги – хибриди между човек и машина, програмирани да преследват и унищожават останките от човечеството, докато господарите им провеждат зловещите си експерименти. Съпротивата е безмислена и в голяма степен не особено боеспособна. Всички нейни лидери са или мъртви, или заловени. Оцелелите се крият в руините на някогашните величествени градове. Точно тогава се появява един мъж, който може да се окаже последната надежда за спасение на Земята. Запознай се с лейтенант Вон (Vaughan) – главният герой.



С-12 *е въглероден изотоп, който стои в основата на всички земни форми на живот*

МРЕЖА ОТ ЗАГАДКИ

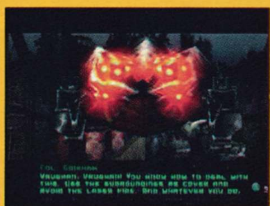
Най-добрите видеоигри са онези, по които не можеш да откриеш „шевовете с бели конци". Още от самото начало *С-12* те увлича неудържимо с богатата си убедителна атмосфера на завладян от извънземни свят, който освен битките ти предоставя и възможността да напрегнеш интелекта си. „Искахме да постигнем прецизен баланс между битките, разрешаването на загадки и изследването на огромни пространства – казва Миган. – Ние не казваме просто: „Ето, това е мисията ти, върви и я изпълни!" Налага се да разгледаш обстановката наоколо, да разбереш какво става и чак тогава да решиш как да се възползваш от ситуацията." А това означава, че създателите на *С-12* са поработили здраво, за да те потопят в реалността на играта, а не просто да те принудят за пореден път да търсиш червения ключ за червената врата. Мисиите в *С-12* изглеждат правдоподобни, защото са внимателно свързани със сценария.

Човечеството губи войната и Съпротивата залага всички свои надежди на една последна атака, чиято цел е да превземе извънземните технологии и да ги насочи срещу създателите им. Докато изпълняваш главната цел, ще трябва непрекъснато да спасяваш различни звена на Съпротивата, превзети от киборгите. Сигурно вече си мислиш, че всичко това звучи доста еднообразно? В действителност *С-12* успява умело да създаде и да поддържа усещането за ситуация, която всеки момент би могла да излезе извън контрол. Мисии, които на пръв поглед изглеждат лесни, неусетно стават почти невъзможни благодарение на непредвидимите обстоятелства, типични за войната. Например в един момент базата на Съпротивата попада под тежък обстрел от страна на извънземните и войниците трябва да бъдат евакуирани незабавно. Принуден си да задействаш механизма за самоунищожение на базата, за да не попадне секретната информация в ръцете на врага. Механизмът обаче може да бъде задействан само със специален чип, който е имплантиран в тялото на мъртъв генерал, заключено в моргата. Това май не го очакваше, а?

И така, отправяш се към криозалата, за да транспортираш товара си до специалната медицинска лаборатория – единственото място, където чипът може да бъде изваден. Само че централното електрозахранване на базата е прекъснато и трябва да намериш начин да осигуриш необходимото електричество за лабораторията. А междувременно трябва да евакуираш и войниците от базата, тъй като времето тече.

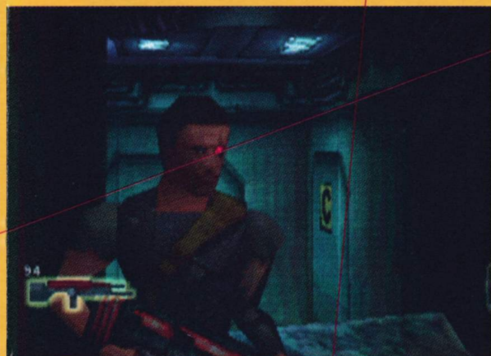
Великолепно! Макар че съществува и опасност загадките да се окажат твърде сложни за обикновения геймър. Миган обаче е предвидил и това. „Загадките определено изискват доста мислене, но не са толкова сложни, че да те накарат да се откажеш от играта. А и сме се погрижили да осигурим достатъчно „жокери", които нашият герой получава по радиовръзката с щабквартирата на Съпротивата."

„Налага се да разгледаш обстановката наоколо, да разбереш какво става и чак тогава да решиш как да се възползваш от ситуацията"













Тежка артилерия: *перфектната ти игра ще бъде възнаградена с мощна огнева сила. Изследвай скритите места и изпълни вторичните задачи, за да се добереш до гранатомета още в първите нива на играта*

„Комбинацията от ослепителни графики и блестящ екшън е мощен катализатор за адреналина“

СМЪРТОНОСНИ ОРЪЖИЯ

Очевидно обаче разрешаването на загадки далеч не е всичко, което *C-12* предлага. Не и при наличието на извънземни убийци и неприкрито насилие. Както казва Миган, „веднъж се налага да мислиш здраво, друг път – да се биеш ожесточено.“ Битките в *C-12* със сигурност ще съберат погледа ти, а комбинацията от ослепителни графики и блестящ екшън е мощен катализатор за адреналина. Често първият знак за приближаваща опасност са червените лазерни лъчи от оръжията на враговете ти. Не след дълго се появяват и самите те и изведнъж попадаш под обстрела на киборги убийци и снайперисти с метални сърца. Куршумите се сипят от всички страни, докато се опитваш да намериш прикритие зад изоставени коли и каменни отломки. Експлозии разтърсват улиците, лазери раздират асфалта, докато над теб се изсипва дъжд от пръст и потъваш в облаци дим. Невероятното изобилие от визуални ефекти допринася за объркването и ти дава чувството, че си попаднал в капана на безмилостната стрелба – чувство, което усещат и приятелят, и врагът.

Често пъти бойните ти другари попадат в подобни капани по време на битка. Виковете им за помощ заливат радиостанцията и ти имаш две възможности – да се опиташ да ги спасиш или да слушаш как умират. Докато все още са живи, те се лутат между прикритията в отчаян опит да избегнат вражеския огън. Различните киборги и извънземни войници си имат определено поведение и могат да бъдат елиминирани само чрез приспособяване към тяхната тактика. Например извънземните воини могат да скачат на дълги разстояния – така прикритието става безполезно, защото те прескачат препятствието на пътя си. Ще се сблъскаш и с извънземните учени, които предпочитат, преди да елиминират жертвите си, да си поиграят с тях както котка с мишка. Първата им атака парализира живата мишена. Разполагаш с няколко секунди, за да избегнеш втората им атака, която е смъртоносна.

Разбира се, ако успееш да запазиш самообладание по време на престрелката, може и да ти остане време да изготвиш стратегия, вместо да разчиташ да си пробиеш път с безогледна стрелба. Например ако твоите другари по оръжие са атакувани от снайперист, ти можеш да откриеш алея, по която да се добереш до сградата и накрая да елиминираш противника с граната. От вече завладяната позиция можеш пък да „бомбардираш“ извънземните със своя гранатомет. Понякога можеш изобщо да избегнеш битките, като надхитриш противниците си – разумен ход, когато „кръвта“ ти е на привършване. В един от епизодите киборгите нахлуват в база през шахтата на асансьора и ти имаш две възможности – да се биеш с тях, което е почти безполезно, или просто да блокираш шахтата.

Извънземните дори ти помагат неволно, оставяйки след себе си някои доста полезни технологични „играчки“. Като ефектния кървавочервен „монокъл“, който Вон носи на лявото си око. В действителност това е визьор от арсенала на извънземните, благодарение на който можеш да огледаш всичко наоколо от първо лице. Същата гледна точка може да се използва и за стрелба. Има и три вида съставки, които при смесване създават шум, светлина и разяждащи ефекти. Трябва да преминеш през пост, охраняван от мощни, но иначе доста тъпи извънземни роботи? Просто отвличаш вниманието им с експлозия. Обграден си от извънземни паразити в нивото от изоставената метростанция? Може би те са се заселили там, защото не понасят светлината. Не си във възторг от мисълта за директната атака на укрепление на извънземните? Тогава си проправяш път с помощта на извънземната киселина. ▶







МИСИЯТА ВЪЗМОЖНА

Загадките в *C-12* са една класа над обичайните и се допълват реалистично с пейзажа и сюжета, изисквайки допълнително мислене. Ето един пример от първите нива на играта.



Стъпка 1
Вон трябва да възстанови електрозахранването в железопътната система. Докато преминава по един сигнален мостик, той се срутва, като на всичко отгоре прекъсва и кабелите.



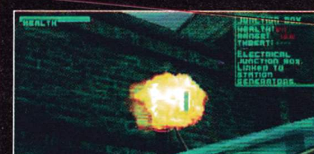
Стъпка 2
Вон открива централното електрозахранване и подава електричество директно към железницата.



Стъпка 3
Електричеството захранва и кабелите, скъсани по-рано от Вон. Те наелектризират и сигналния мостик, а Вон трябва да се върне обратно. Единственият път назад обаче минава пред мостика.



Стъпка 4
Сканирайки района с терминалния си имиджър, Вон забелязва трансформатор, който контролира локалното захранване.



Стъпка 5
Вон взривява трансформатора и прекъсва захранването, като по този начин си осигурява безопасно преминаване по сигналния мостик. Преборихме се със силата на електричеството, сега остават извънземните.





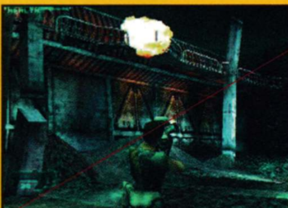


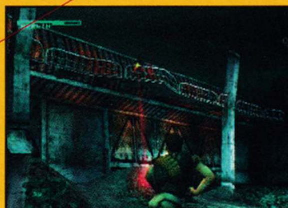
Убиването на извънземни далеч не е толкова лесно, колкото изглежда, благодарение на усъвършенствания им изкуствен интелект (AI). Когато попаднат под обстрел, те се прикриват зад щитове и ти отговарят с бомби и гранати. Качествено





Преобразяване. В последните нива на играта Вон се подлага на операция, която го превръща в киборг. Готово! Сега имаш нови сили, които да използваш







ИНФРАЧЕРВЕНО ОКО

БИОЛОГИЧНИТЕ ИМПЛАНТИ ПРЕДЛАГАТ НА ВОН НЕЩО ПОВЕЧЕ ОТ ИНФРАЧЕРВЕН ПОГЛЕД

Освен че го прави да изглежда опасен, лазерното око на Вон действа като засилен режим Снайпер (Sniper Mode), който прехвърля стрелбата в първо лице, когато задържиш **L1** и **L2** едновременно. Така преминаваш в режима High-Res (оформен като тактическия скенер на Арни в *Терминатор*), който ти дава възможност да виждаш в близък план слабите места на извънземните и улеснява елиминирането им. Освен това този режим ти помага да виждаш в тъмното и да откриваш киборги, които дебнат в засада и които не би забелязал в режима от трето лице. Всеки път когато проникнеш в непозната област, ти препоръчваме първо да я сканираш, тъй като лазерното ти око забелязва предмети и мини, които невъоръженото око би пропуснало. Още повече, тъй като скенерът ти е изобретение на извънземните, той може да дешифрира символите им, а това е много полезно при шпионажа в последните нива.



С преминаването в първо лице лазерното ти око забелязва пълен с петрол варел



Взриви варела и гледай как експлозията елиминира намиращия се до него извънземен

ЗАТЯГАНЕ

Именно това разнообразие от предизвикателства придава на *C-12* дълбочина и прави нейния свят далеч по-реален. Играта ти предлага цяла вселена, която да проучваш, и това изучаване изисква нещо повече от един бърз изстрел с ракетната ти установка. Както казва Миган, „не става въпрос просто да се качиш на влака и да прекосиш града от единия край на тунела до другия. Всичко в играта е навързано, създавайки усещането, че светът около теб е жив."

Е, почти жив. Графиките на *C-12* успяват прекрасно да пресъздадат атмосферата на планета, опустошена от извънземни нашественици. Студеният, доминиран от машини пейзаж напомня на *Терминатор 2*, докато бродиш по безлюдните градски улици, потънали в непрогледен сумрак. Ще бъдеш запленен от прекрасните визуални ефекти, всеки от които засилва допълнително чувството, че само след миг ще се случи нещо лошо. Преобърнатите взривени коли са навсякъде по улиците, от сградите висят скъсани електрически кабели, а пътят е осеян с кратери от експлозии – на километри няма нищо друго, освен тотална разруха, а ефектът е подплатен и с блестящо подбран саундтрак.

На фона на пулсиращ индъстриъл-саунд се прокрадват допълнителните ефекти – електрически искри от скъсани кабели, боботене на машини, свистене на газ от отдушници и абразивният стон на вятъра. Тогава забелязваш сред сенките чифт червени очи на киборг, пръстът ти конвулсивно натиска спуська и единственият начин да се освободиш от напрежението е лудешката стрелба.

По-нататък с навлизането ти във вражеската територия студенината на първите нива отстъпва пред органичните извънземни нива. Пулсиращите постройки на извънземните наподобяват вътрешността на гигантски орган, в който те чакат не обикновените киборги, а много по-опасни извънземни воини. Линията на сюжета ескалира успоредно с графиките, когато целта на извънземните е разкрита, а отбраната на Съпротивата става все по-отчаяна. Накрая успяваш да проникнеш в залата за „превръщане" (зловещ хибрид между лаборатория за вивисекция и промишлена кланица), където хората биват превръщани в киборги. Точно там ще видиш някои от най-ужасяващите кадри, показвани на PlayStation – човешките органи се изсипват в бълбукащите резервоари, а в стените отекват писъците на жертвите и неразбираемото бърборене на извънземните.

Но това е само малка част от всичко, което ти предлага *C-12*. Играта е изключително амбициозен проект, чиято цел е непрекъснато да зашеметява играча с мащабния си и зловещ геймплей. Очакват те експлозивни битки, поглъщащи загадки, невероятно напрежение и най-страхотният монокъл в историята на видеоигрите. Пробвай се! ■

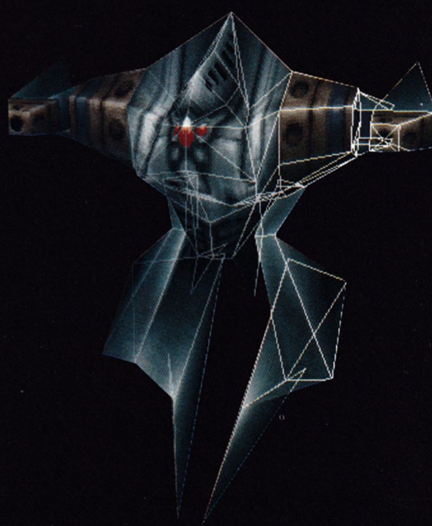
ЧУДОВИЩЕ ЧУДОВИЩЕ

ЕТО НЯКОИ ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ КИБОРГИ И ИЗВЪНЗЕМНИ. ПОГЛЕДНИ...



Киборг (Cyborg Human)

Безмозъчен главорез с картечница, който преследва и елиминира жертвите си, сякаш е на автопилот.



Разузнавач (Probe Droid)

Извънземните го използват като страж. Ако те забележи, разузнавачът ще активира алармата и за секунди ще бъдеш атакуван от десетки киборги.



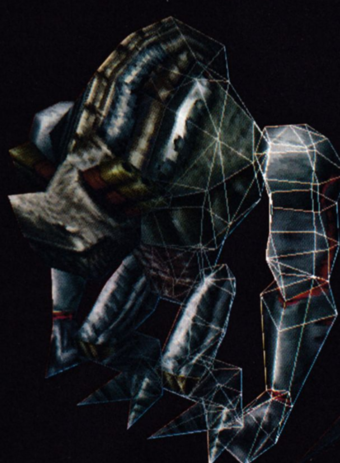
Извънземен воин (Alien Warrior)

Много по-интелигентен от обикновения киборг. Воинът може да скача на дълги разстояния и да увеличава силовото си поле, когато е под масиран обстрел.



Извънземен паяк (Alien Spider)

Зловещо извънземно насекомо, което изстрелва киселина и ражда стотици паячета, които трябва да незабавно да бъдат изтръскани от джойпада.



Извънземен носорог (Alien Rhino)

Много глупав, но и много силен. Може да повдига масивни бетонни блокове и да ги мята по теб.



Извънземен убиец (Alien Assassin)

Опасен, бърз и въоръжен със скрити оръжия. Убийците се движат по двама – единият отвлича вниманието на жертвата, а другият атакува в гръб.





Забиването на гол при подновения режим In-Match е почти толкова вълнуващо, колкото отбелязването на гол при ISS. Загубата обаче е също тъй болезнена

НИКАКВИ ДОГОВОРЕНИ МАЧОВЕ И СЪДИЙСКИ ПОСТАНОВКИ – САМО ЧИСТА ПРОБА ФУТБОЛЕН ГЕНИЙ



LMA Manager 2001

„Няма да ти се налага да гледаш статистиките, за да разбереш кога твоят отбор



САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Codemasters
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси

LMA MANAGER

Нямаш нищо против да играеш с миналогодишните статистики? Грабвай тогава най-добрия футболен мениджър за 2000-та.

Вероятно най-големият комплимент, който може да бъде направен на *LMA Manager 2001*, е как забравяш, че това всъщност е игра, при която основното е мениджмънта. Естествено, и в *LMA 2001* не са пропуснати много менюта, статистики и малки спретнати графики, но щом се увлечеш в действието, преставаш да забелязваш как преминаваш през тях. Цялото ти внимание ще бъде съсредоточено върху създаването на отбор, който да бъде достоен за шампионската титла.

Миналогодишната *LMA*, игра, излязла „под шефството" на Асоциацията на мениджърите от лигата (League Managers Association) запрати по дяволите ужасната плетеница от менюта, натрапена ни от футболните мениджъри за PC, и предложи подреден, логичен и приятен за окото интерфейс. Освен че изглеждаше много добре, опростената система за контрол правеше от работата около организирането на отбора нещо забавно. Мощната машина за търсене на играчи те отменяше в досадното занимание по издирването на свежи таланти, а цялата армия от помощници се грижеше за по-нататъшното усъвършенстване на отбора ти. В *LMA 2000* можеше да си спестиш губенето на време с такива рутинни задачи като договорите, осигуряването на спонсорство и тренировките на отбора. Тя доказа, че една игра за футболен мениджънт може да бъде така изпипана, че да не прилича на грозното пате във фамилията на PlayStation, когато застане редом с *Tomb Raider*, *Wipeout* и *Spyro*.

Ако нейният предшественик беше еквивалент на мениджърска игра конте, *LMA 2001* е по-скоро нещо като конте на квадрат. Под целия този стил и изисканост обаче се спотайва едно стоманено острие, което е готово да сложи печален завършек на всички твои амбиции, източвайки докрай банковите ти сметки точно в момента, когато вече си се мислел за недостижим. В първата *LMA* парите за купуването на играчи, плащането на заплати и строенето на стадион идваха от едно и също място. В *2001* са наложени много по-реалистични ограничения върху харченето на парите. Тук имаш точно определен бюджет за заплатите както на персонала, така и на играчите. Нещо повече, дори предварителното проучване на противниковия отбор вече ще погълща пари. На теория привличането на звезди с изтекъл договор няма да ти струва нищо, но на практика може да се окаже, че е невъзможно да изплащаш безбожните им хонорари.

Още едно отрезвяващо нововъведение е катастрофалният ефект, който може да имат лошите резултати в мачовете върху общото настроение в отбора. Избирането на оптимистично настроен капитан или даването на кратка почивка може да бъде някакво временно закърпване на положението, но в крайна сметка единствено победата (ако успееш да си я вземеш) може да спаси отбора ти от затъване в тресавището. Колко ужасяващо реалистично е всичко това! Няма никакви проблеми след една дълга поредица от победи да се почувстваш непобедим и някоя кална неделна утрин да бъдеш свален на земята, след като си успял да вкараш само два гола, а в същото време си получил във вратата си цели три. Оставайки толкова ясна и проста за използване колкото първата *LMA*, версия *2001* успява въпреки всичко да ти предостави много нови неща за правене, които обаче не изискват от теб големи усилия.

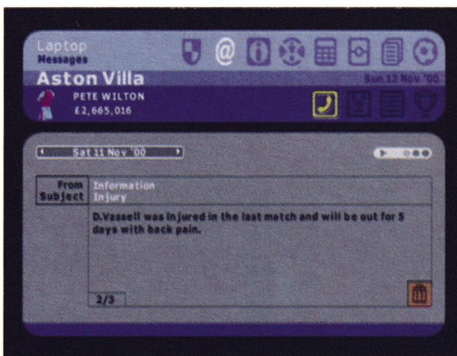
Не може обаче да се отрече, че при всички мениджмънт игри, включително и *LMA 2001*, цената на успеха е отделянето на ужасно много време, през което не спираш да напрягаш мозъчната си дейност, като паралелно с това трябва да правиш баланс между предварителни планове и представяне на терена. *2001* вече тръгва с летящ старт към преодоляване на този проблем, позволявайки ти да прескачаш по седем дни напред, при положение че твоят отбор няма никакви мачове. Твоите момчета не спират да тренират, а ти си информиран за всякакви резултати, контузии или други новости, които са се случили през този период. Така всичко, което пропускаш,



LMA Manager 2001

Зеленият цвят показва, че този футболист е играч на мача – правата, отмерваща рейтинга му, е пълна догоре

Тежките контузии ще изваждат играчите ти от строя за месеци напред, но в 2001 леките наранявания, както е в реалния футбол, са много по-често срещани. Можеш ли да си позволиш да поддържаш специалист на щат?

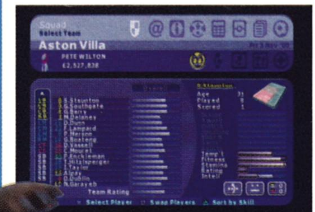


КАК ДА...

ОСИГУРИШ УСПЕХА СИ С ТРЕНИРОВКИ



След като си решил какво ще бъде подреждането в отбора ти и какъв ще бъде стилът му на игра, провери дисплея за тактиката. Жълтата линия показва състоянието на отбора в момента, а бялата – равнището, което трябва да достигне. Ако те не се припокриват, трябва да наблегнеш на индивидуалните вместо на отборните тренировки.



Преди да избереш тренировъчен режим за някой отделен играч, провери какво е състоянието на спортния му дух. Ако физиономията му изглежда нещастна, трябва да си помислиш за даване на почивка, защото така ще подобриш представянето му. Ако играчът е щастлив, избери област, в която искаш той да работи.



Трябва да следиш какво е физическото му състояние, защото твърде многото тренировки могат да го изтощят. След няколко дни ще трябва да видиш подобрение, което ще бъде отразено с покачване на зелените стрелки в дисплея за качествата на играчите. Основно правило е, че колкото е по-млад един играч, толкова повече неща усвоява.

е във форма, това става очевидно“

е петминутното щракане на „Yes“ или „No“, с което стигаш до „Премини към следващия ден“. Определянето на твой собствен тренировъчен режим обикновено е една от най-трудоемките задачи, в *2001* обаче можеш напълно да забравиш това занимание и да го оставиш на главния си треньор. Простата система за контрол и широкият обхват на всяка тренировъчна дейност обаче означават, че след не особено големи усилия, положени в първия ден, играчите ти ще подобряват формата си през следващите няколко седмици. Постави например един нападател да тренира Box Work и той ще подобри както шутовете си, така и подаванията. Зелените стрелки в панела с неговата статистика ще показват доколко е напреднал в определен компонент от играта. Както позицията на твоя отбор във временното класиране, така и качествените показатели на всеки играч могат да се покачват или да спадат. Ако за всеки играч не зададеш подходящо съотношение между Енергия/Способности (Stamina/Skill) и Почивка/Тренировки (Rest/Training), това може да се отрази катастрофално на неговия спортен дух и на физическата му форма. Като цяло значително е нараснала чисто треньорската част в играта. На разположение имаш пет тактически плъзгача вместо предварително зададена тактика плюс възможността да определиш плеймейкъра в отбора. Въпреки това би могло да се направи и малко повече за тактическата свобода в играта. В крайна сметка кой е покласният отбор се решава най-вече по време на мача. Може би по-малко тактически схеми на известни отбори за сметка на повече базови формации щеше да е добро решение в случая.

Така или иначе, накрая всичко се решава в директния сблъсък. Точно тук *LMA 2001* изпреварва своите конкуренти. Запазвайки простия подход на оригинала, *2001* е успяла да вдъхне дори още повече живот и индивидуални черти на малките човечета, които се движат по виртуалния терен. Няма да ти се налага да гледаш статистиките, за да разбереш кога твоят отбор е във форма – това става очевидно, когато видиш, че играчите ти започват да разиграват добре топката, пасовете стигат до човека, за който са предназначени, а отборът ти се хвърля в атака като ▶









На двата полюса: *Няма начин, щом има победители, ще има и губещи. Докато ти празнуваш победата си, някой ще се прибира с наведена глава в съблекалнята*

Повторенията: *Значително подобрената графика на повторения ти позволява да гледаш отново всички класически голове, които си отбелязал. В режим за двама играчи ще можеш да подразниш допълнително противника си*

„Независимо дали резултатът ще е измъчено 0:0 или пък инфарктно 3:2,



едно цяло. Наистина, с отмяната на плъзгащия се по екрана текстов коментар в новото издание понякога е трудно да разбереш кой кого е фаулирал, но е трудно да се заядеш с факта, че вместо подобрените менюта с показатели всъщност гледаш шеметни спринтове, центрирания с хирургическа точност и опъващи мрежата волета. По-голямата вариативност в играта по време на мач ти гарантира, че независимо дали резултатът ще е измъчено равенство 0:0 или пък инфарктно 3:2, напрежението ще е налице от първия до последния сигнал на съдията. Освен това скоро ще разбереш, че е почти безсмислено да използваш Shift-бутоните, за да пуснеш в действие някоя груба, предварително определена тактика, която най-вероятно няма да сработи. Скоро ще разбереш, че именно усърдната търпелива работа на тренировъчния терен може да ти помогне в дългосрочен план.

Само в полза на поредицата *LMA* говори и фактът, че макар да залага на купища нововъведения и допълнителни детайли *2001* не обръща гръб и на по-незначителните „екстри". Системата за повторения е на изключително ниво и ти дава шанса да се насладиш в подробности на всеки отбелязан гол. Подобрен е и режимът Two-players, като сега могат да се запазват отбори, с които по-късно да играеш срещу приятелите си. Има и много нови предизвикателства между които по-подробни доклади от „разузнавателните" рейдове и възможност да си построиш нов стадион от първата копка (А какво ще кажеш за един „дрийм тийм" например на скромната стойност 100 милиона лири стерлинги?). Най-впечатляваща от всичко е възможността за навигация през всеки екран. Искаш да разбереш кои са топиграчите за момента? Не само че можеш да видиш как ще се впишат в схемата ти на игра, но ще имаш възможност да направиш оферта за купуване на някой от тях, без да има нужда да излизаш от екрана за най-добрите играчи (това важи за почти всички екрани, където има списъци с футболисти). Няма да се отегчаваш дори и при Loading екраните, защото върху тях тече текст с последните трансфери и новини от футболния свят.

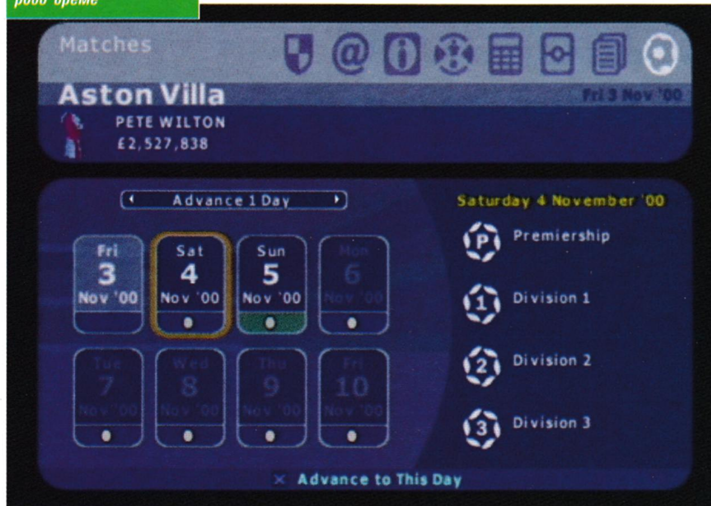
И тъй – перфектна ли е тази игра? Ако я погледнеш през очите на педантичен капацитет, винаги имаш право да кажеш, че може и по-добре. В тактическо отношение *LMA 2001* все още изглежда като олекотен вариант на *Player Manager 2001*, макар като цяло – по отношение на общ баланс и достъпност – да „стои далеч по-добре на терена" от своя най-голям конкурент. Освен това има моменти, в които предпочиташ да хванеш чисто „физически" един играч и да го преместиш на новата му позиция, вместо да разчиташ на плъзгачите и зададените технически роли да свършат цялата работа. Причината за това се крие най-вече в ог-



LMA Manager 2001

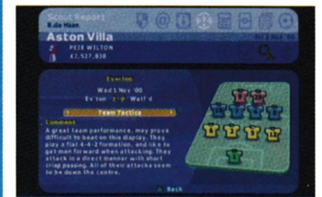


***Календарът** изглежда добре, но по-важното е, че е и много полезен, защото благодарение на него прескачаш дългите периоди, през които твоят отбор не участва в действието. Удобен начин да спестиш ценно игрово време*

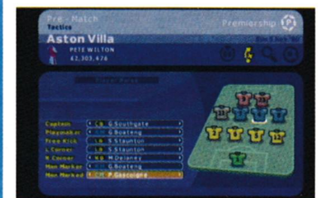


***Свежа кръв** можеш да вливаш в отбора си, като привличаш за проба млади играчи с договори за по две седмици. Така ще можеш да ги изпробваш, като в същото време не рискуваш да хвърлиш парите си на вятъра*

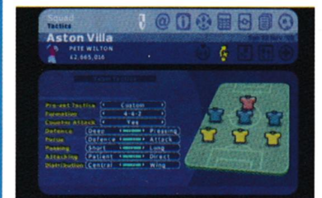
КАК ДА...
НАДХИТРИШ КОНКУРЕНТИТЕ СИ



Винаги плащай на печен разузнавач, който да ти докладва за твоя следващ противник. Това е добра инвестиция, защото така разбираш каква е игровата схема на противниковия отбор, в каква форма са играчите му и кой е най-опасният измежду тях. Ако най-опасното оръжие на следващия ти съперник са атаките по крилата, използвай бекове; ако стилът на отбора са атаките през центъра, заложи на защитата в дълбочина.



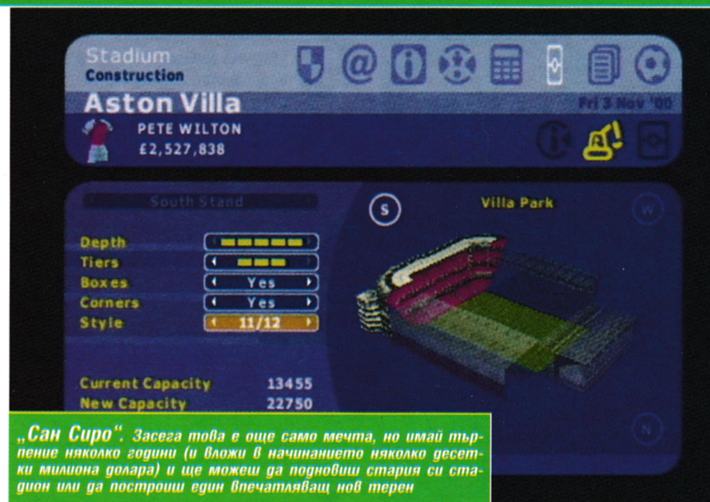
Винаги преди началото на мача проверявай дали не са настъпили промени в отбора на съперника ти. Ако се опасяваш, че ще имаш твърде много главоболия със звездата на противниковия отбор, влез в екраните pre-match и му постави персонален пазач.



Ако играчите продължават да се хващат в клопките на противниковия отбор и се озовават често в положение на засада или пък противниковите играчи често пробиват защитата ти, винаги можеш да изтеглиш своите бранители и нападатели с помощта на тактическото управление Deep/Pressing and Defence/Attack. Като последно средство използвай dug-out tactics.

напрежението ще е налице до последния сигнал"

раничения набор от формации, които предлага новата *LMA*. Под въпрос е също така интелигентността на твоите компютърни съперници мениджъри, които от време на време са учудващо склонни да продават звездите на отборите си. В противен случай обаче трансферният пазар щеше да е твърде затлачен и претъпкан с „чужденци", които обикновено не стават от леглото за по-малко от 60 000 на седмица. Независимо от тези малки несъвършенства *LMA 2001* определено не отстъпва от нивото, а в много неща дори превъзхожда своя предшественик. Codemasters можеха спокойно да възприемат тактиката на *FIFA* с безкрайно ретуширане на стари идеи, но вместо това те храбро са решили да пренаправят голяма част от играта, като същевременно майсторски са запазили основното ѝ ядро. Резултатът е не просто страхотен футболен мениджър, а и страхотна PlayStation игра, достъпна за всеки.



*„**Сан Сиро**". Засега това е още само мечта, но имай търпение няколко години (и вложи в начинанието няколко десетки милиона долара) и ще можеш да подновиш стария си стадион или да построиш един впечатляващ нов терен*

ПРОДЪЛЖЕНИЯ

Това е играта! Но има и още. Обърни страницата и провери триковете, които ние взехме специално за теб директно от дизайнерския екип на *LMA 2001*

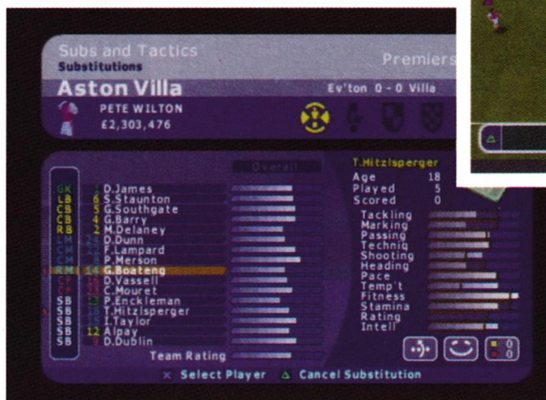
ГРАФИКА	По-добра, отколкото се полага на един футболен мениджър	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Прилепчив, възнаграждаващ и умело балансиран	9
ПРОГНОЗА	Това е игра предизвикателство – ще са ти нужни месеци, за да станеш наистина добър	10

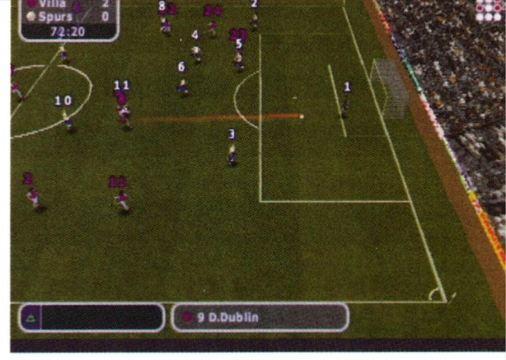
ОБЩА ОЦЕНКА

LMA 2001 би приковала към мениджърския стол който да е геймър. Логична, стилна и претъпкана до тавана с майсторски изпипани детайли, тя ще зарадва всички почитатели на поредицата, като в същото време ще бъде достъпна и за всеки непосветен. Не се колебай!

9 от **10** точки







***Не позволявай** на първия изникнал играч да изпълнява свободните удари, а винаги търси футболистите със специални способности в тази област. Ако спортният дух на някой майстор в изпълнението на статични положения е висок, той почти сигурно ще отбележи гол*

ВЕЧЕ СИ ПРОЧЕЛ РЕВЮТО И СЕГА ИДВА ВРЕМЕ ДА ПЛАНИРАШ НАЧИНА, ПО КОЙТО ДА ДОМИНИРАШ В ЛИГАТА. ЩЕ ТИ ПОМОГНАТ НАШИТЕ СПЕЦ-ТРИКОВЕ, ВЗЕТИ НАПРАВО ОТ ЧЕРНАТА ДЪСКА НА ЕКИПА РАЗРАБОТЧИЦИ

LMA Manager 2001

Как да станеш

„Приеми факта, че ще мине доста време,

1 Използвай изпитаните тактики (dug-out tactics), те ще ти дадат предимство. Например когато губиш и до края на мача остават само десет минути, използвай тактиките Всички в атака (All Out Attack) и Дълга топка (Long Ball). Ако си в точно обратната ситуация и трябва да устискаш няколко минути минималната си преднина, използвай Пазене на топката (Keep Ball) и Защита (Defensive).

2 По време на мача следи последните резултати от срещите на преките си конкуренти. Развитието в другите двубои може да се отрази на резултата, който трябва да постигне твоят отбор. Това е особено важно, когато участваш в състезание от типа Short-Term Challenge.

3 Използвай разумно опциите Team Tactics и Team Training. Опитай се да играеш в съответствие с моментните силни и слаби страни на отбора си и приеми факта, че ще мине доста време, преди да научиш футболистите си да играят в предпочитания от теб стил.

4 Парите, отделяни за заплати, ограничават средствата, които можеш да отделиш за нови трансфери. Можеш да намериш някакви капитали, като дадеш на ненужните играчи право на свободни трансфери. По този начин възможно най-бързо ще се освободиш от бремето да изплащаш заплатите им.

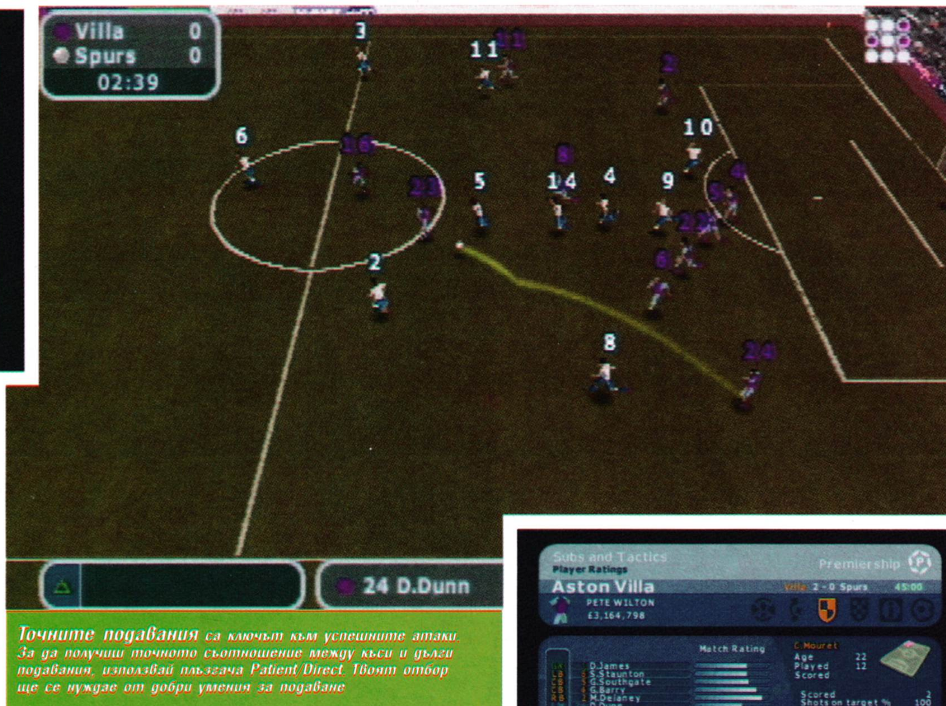
5 Ако си новак в *LMA Manager*, започни с използването на опцията Pre-Set Tactics. По този начин ще се запознаеш с многобройните тактически опции, които предоставя играта. След като си станал достатъчно сведущ по въпроса, можеш да започнеш да внасяш известни промени в предварително зададените опции.

6 Когато проучваш някой играч, твоят разузнавач ще донася информация до три пъти, като всеки следващ път тя ще става все по-подробна. Ако не си сигурен дали трябва да купиш даден играч, използвай всички рапорти, за да придобиеш по-детайлна представа за него.

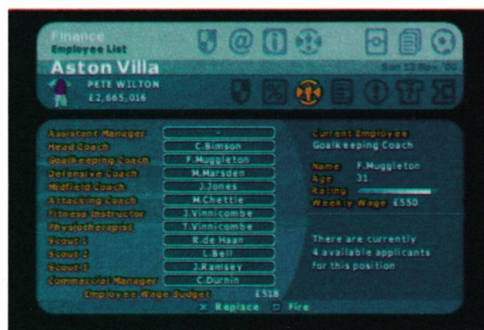
7 Когато става въпрос за проучване на някой от следващите ти противници, винаги използвай някой от най-добрите си разузнавачи. Той ще ти донесе информация за постройката на отбора, тактиката му, както и кой е най-силният играч, с който ще трябва да внимаваш най-много.

8 Ако в противниковия отбор има някой особено опасен играч, използвай персонален пазач, за да неутрализиш заплахата.





Точните подавания са ключът към успешните атаки. За да получиш точното съотношение между къси и дълги подавания, използвай плъзгача Patient/Direct. Твоят отбор ще се нуждае от добри умения за подаване





бос на босовете

преди да научиш футболистите си да играят в предпочитания от теб стил“

От секцията Pre-Match можеш да посочиш точно кой ще се „залепи“ за най-опасното оръжие в противниковия отбор.

9 Ако твоят отбор се представя изключително добре, имаш възможност да привличаш повече фенове (и съответно повече пари), като надграждаш стадиона си или дори построиш нов. Бюджетът на новия ти стадион най-вероятно ще се увеличава с всеки следващ сезон, така че колкото по-дълго оставаш в един клуб, толков по-добър стадион ще можеш да построиш.

10 Когато тренираш играчите си, трябва внимателно да напипаш баланса между поддържане на способностите и запазване на енергията им. Трябва също така да им даваш достатъчно почивка, за да могат да възвръщат физическата си форма и спортния си дух.

11 Използвай специалния списък – с него можеш да следиш играчите, които смяташ да купуваш. С него ще имаш и информация за евентуални оферти, които те получават от други клубове.

12 Подписвай с младите играчи временни – двуседмични – договори. Така можеш запълваш пукнатините в отбора заради контузени играчи и/или да правиш проби дали младата надежда ще успее да се впише в титулярния ти отбор.

13 Когато играеш в режим Speed Play, ще имаш ограничено време да предприемаш действия. Опитвай се да намериш приоритетите сред всички неща, които трябва да направиш – занимавай се първо с отбора и тактиката му, после с трансферите и ако остане време, чак тогава обърни внимание на останалото.

14 Когато купуваш играчи или разпределяш ролите преди мач, се съобразявай със специалните качества – Капитански способности, Изпълнител на свободни удари, Изпълнител на корнери.

15 Използвай резултатите и статистиките, достъпни чрез Интерактивната телевизия, за да следиш моментната форма на другите играчи и отбори. Познаването на пазара е винаги предимство.

16 Задачите, с които не желаеш да се занимаваш, можеш да разпределяш между членовете на своя екип. Когато наемаш персонал, ще бъдеш ограничен от бюджета за заплати, така че прецени за кои хора си струва да похарчиш най-много от парите си.

17 Използвай календара си, за да следиш големите предизвикателства, които те очакват. Опитвай се да даваш почивка на ключовите си играчи, така че те да бъдат свежи за големите мачове, които предстоят.

18 Следи специалната лента за новини. Благодарение на нея ще бъдеш в течение кои играчи са поставени в трансферната листа на своите отбори и кои играчи могат да бъдат взимани под наем.

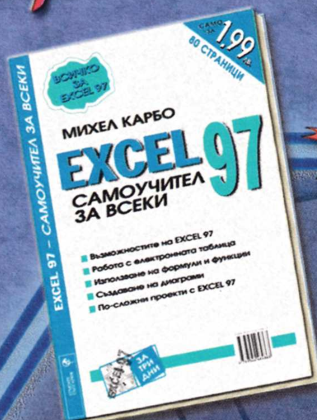
19 При приятелските мачове прави всевъзможни експерименти. Тук просто няма какво да губиш.

20 Ако имаш някой особено талантлив полузащитник или нападател, възложи на него ролята на плеймейкър. Така той ще получава по-често топката и ще започва и ще подхваща повече атаки.



Винаги чакай третия и последен рапорт за играча, от който се интересуваш. При първите два рапорта слабите разузнавачи донасят съвсем оскъдна информация

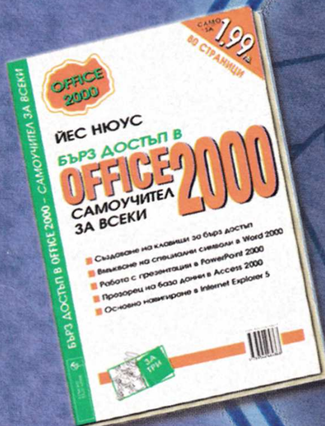
Ако имате фобия от компютри, поредицата САМОУЧИТЕЛ ЗА ВСЕКИ ще я излекува!

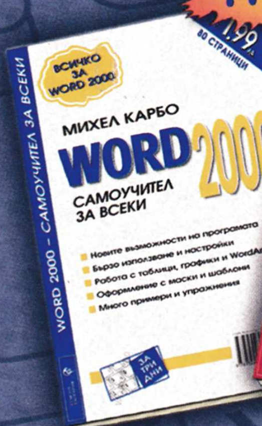


ПОЛЕЗНИ И ПРАКТИЧНИ СЪВЕТИ



НОВО













ЯСНИ И РАЗБИРАЕМИ ОБЯСНЕНИЯ

ВИСОКО КАЧЕСТВО НА ИЗГОДНА ЦЕНА

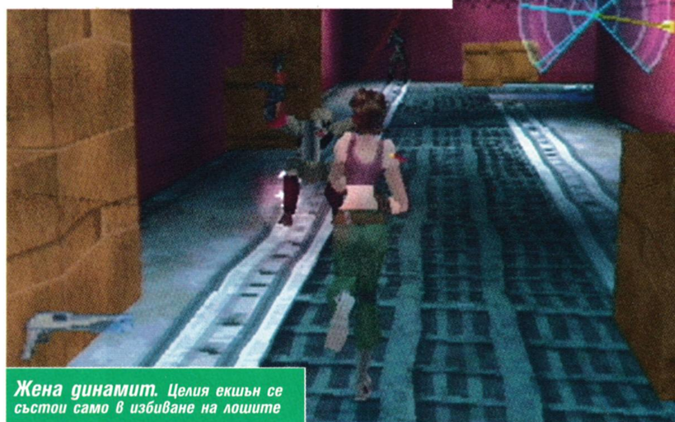
ПОДРОБНА ИНФОРМАЦИЯ

Ако пък сте компютърофил, поредицата САМОУЧИТЕЛ ЗА ВСЕКИ може да зарадва и вас с безценни компютърни трикове!

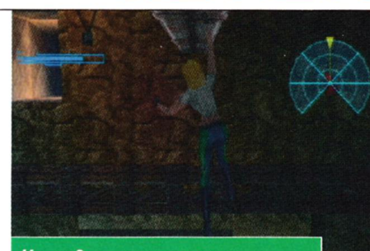


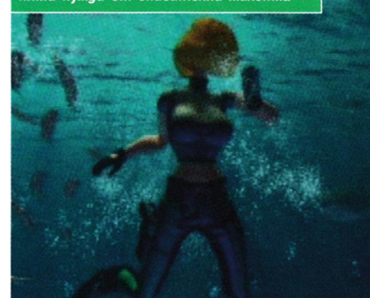






Жена динамит. Целия екшън се състои само в избиване на лошите





На повърхността. Тя определено няма нужда от спасителна жилетка

АМАЗОНСКИ ЕКШЪН, ИЗЛЯЗЪЛ ОТ КОМИКСИТЕ



Danger Girl

„Поредното невдъхновяващо, макар и перфектно за игра приключение"

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	THQ
РАЗРАБОТЕНА ОТ	N-Space
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси **TOMB RAIDER: CHRONICLES**
Първата дама на PlayStation го прави по-добре и по-дълго от тези момичета.

Блуждаещо 3D приключение с пищни войнствени девойки, екзотични места, древни артефакти и зловеща неонацистка групировка, чиято цел е да превземе света. Не сме ли го чували и преди? Разбира се, че сме го чували, само че Лара работи сама, а в *Danger Girl* ще можеш да играеш с три красиви млади дами.

Още от началните кадри на играта разработчиците N-Space наблягат на сексуалността, за да продадат играта, направена по едноименния комикс. Камерата се мести бавно от пищните бюстове на девойките към тънките им презрамки. Една от целите в първото ниво е да откриеш експлозиви и да взривиш с тях част от машинариите на противниците си, а вероятността главната героиня Аби Чейс да извади кило пластичен взрив от сутиена си е правопропорционална на гръдната ѝ обиколка. Въпреки това *Danger Girl* не е само съблазнителни женски форми. Екипът на N-Space разработи и последната версия на *Duke Nukem* и приликите между двете игри са очевидни. Графиките са едни и същи и изглеждат така, сякаш Ел Дюк е спасил Аби и компания и лично ги е обучил в боравенето с полуавтоматични оръжия.

Не е задължително да си почитател на Дюк, за да харесаш играта. Също като *LOTB*, *Danger Girl* гъмжи от битки и злодеи на всеки ъгъл. Това обаче, което я спасява от пълен провал, са различните начини за елиминиране на противника. Има бутон за промъкване (**R1**), който заглушава звука от високите токчета, бутон за свободно оглеждане (◎), с който се прицелваш и елиминираш нищо неподозиращата мишена с един изстрел, както и животоспасяващите **R2** и **L2**, с които пристъпваш съответно вдясно и вляво, когато престрелката стане особено напечена.

В допълнение към това ще откриеш разнообразие от високотехнологични приспособления, превозни средства и луд сюжет. *Danger Girl* определено има потенциал, но за нещастие съдържа и твърде много издънки, които не ѝ позволяват да се издигне до класата на Лара. Тромавите графики са разочарование, а предсказуемият изкуствен интелект на противниците прави неизбежните преигравания доволно досадни на места. Може би най-неприятните тръпки идват от факта, че нашите иначе кръшни девойки се движат доста бавно в дъга, което неминуемо излага гърбовете им на автоматичните откоси на врага.

Danger Girl е поредното невдъхновяващо, макар и приятно за игра приключение, създадено по комикс. Създателите му обаче изглежда разчитат твърде много на пищните форми на героините си и не обръщат достатъчно внимание на малко по-трудните за изпипване детайли, като изкуствен интелект и геймплей например.

ГРАФИКА	Незадоволителна	6
ГЕЙМПЛЕЙ	Разнообразните битки добавят дълбочина на иначе повърхностния екшън	7
ПРОГНОЗА	12 нива на шест различни места – със сигурност ще отнемат време	7

ОБЩА ОЦЕНКА
Като игра, създадена по комикс, *DG* предлага разнообразие от оръжия, приспособления и момичета. Но като екшънприключение определено ѝ липсва оригиналност, макар че разнообразието по време на битка я прави приятна за игра.

7 от **10** точки



Киберклане. *С напредването в играта оръжията и бронята ти стават все по-мощни и брутални*



Креватна премия. *Премини успешно всички нива и ще разбереш какво се има предвид под кодовото име „Операция Възпроизвеждане"*

РАМБО КАЦА НА ПЛАНЕТАТА ЖЕНА, ЗА ДА ИЗВЪРШИ ПОРЕДНАТА ЧИСТКА. О, БОЖЕ



Duke Nukem: Land Of The Babes

„Играта е танц на разрушението в хевиметъл стил,

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Take 2
РАЗРАБОТЕНА ОТ	N-Space
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ето ти още едно не особено изтънчено, но приятно за игра екшънприключение в трето лице – *Duke Nukem*. Гейманалогът на Арни се завръща за трети път в PlayStation формат (всъщност за четвърти, ако броиш и появата му в *ISS Pro Evolution* в Дания – виж и снимката за доказателство).

Трудно е да останеш безразличен пред Дюк и мотивираните му от тестостерона методи. От една страна, Дюки разполага с достатъчно шовинистични фрази, за да бъде линчуван от някои защитници на малцинствените права. От друга обаче, той е същата заблудена овчица като киборгът кавалер от *Терминатор 2* – високотехнологичен рицар, който би направил всичко в служба на честта (или безчестието) на една лейди и отрочето ѝ.

Този път старият Дюки се заема да спаси планета, обитавана от оскъдно облечени млади дами, от нашествието на безмилостни мутанти. Следва поредната доза екшън, разпределен в 12 пълни със сеч нива, и макар че основното ти занимание е да убиваш зверове, играта предлага и доста изследване, загадки и скрити места.

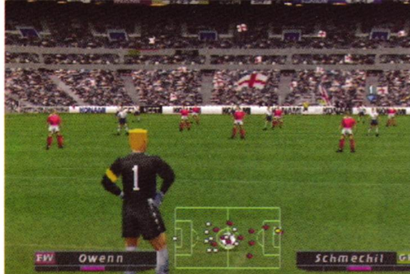
На пръв поглед изглежда, че Дюкстър заимства от *Tomb Raider*, тъй като прилага всички ходове на Лара. Изкачи се по стълбата, оттам със задно салто – на ръба, взриви мишената и скочи във вентилационната шахта, за да вземеш скрития там предмет – влиянието на Първата дама на PlayStation е доста очевидно.

Въпреки това той едва ли би получил и епизодична роля в *TR6: Lara Vs Aliens*. Господин Дюк може и да има голяма уста, но далеч не може да се мери с Лара – да не говорим за сложните гимнастически движения, която тя изпълнява.

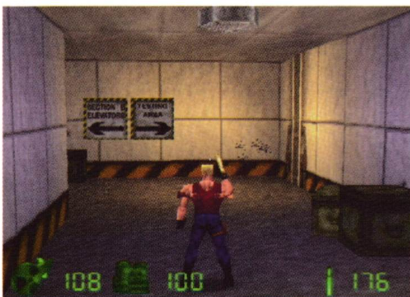
За сметка на това обаче Лара си няма лазерно миниоръдие, с което да размазва враговете си на стената. Това е така, защото Лара вечно се занимава с разни изгубени ключове и в продължение на часове не среща жива душа по пътя. За какво ѝ е тогава подобно мощно оръжие? Нека Ел Дюко се възползва от него – той определено знае какво да прави, поне що се отнася до големите експлозиви. Играта е значително по-кратка от стандартното екшънприключение, но пък битките са много по-тежки.

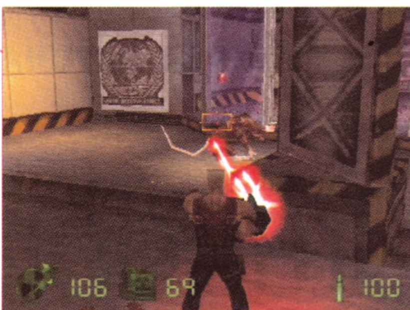
Арсеналът, предлаган от играта, включва: Енергийно оръжие (Energy Weapon), което изстрелва разтопен криптонит по мутантите, Фризер (Freezer), който ги превръща в безжизнени статуи, и Умалител (Shrinker), който ги смалява до размер,



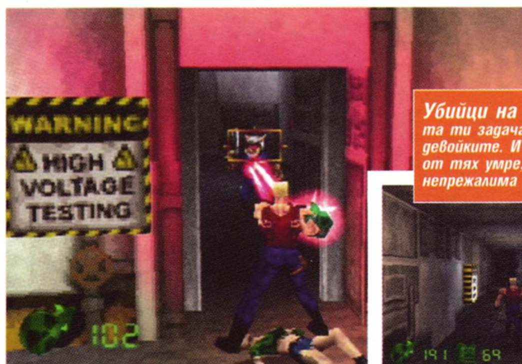


Открихме как Дюк прекарва уикендите си – играе за Дания в ISS Pro Evolution. Ако тази снимка не е достатъчно доказателство, убеди се сам, като погледнеш отново най-добрата футболна симулация





Duke Nukem: Land Of The Babes

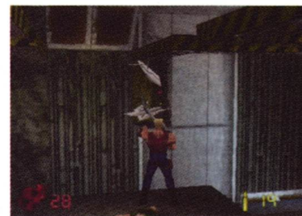


Убийци на жени. Главната ти задача е да спасиш девойките. И когато някоя от тях умре, загубата е непрежалима



Ловец на глави. Успешното приключване на играта означава, че ще си осигуриш достъп до cheat-овете. Супер!

КАК ДА... ОТКРИЕШ ТАЙНИТЕ МЕСТА



За да се насладиш на пълния арсенал от оръжия и да отключиш всички cheat-ове, трябва най-напред да ги откриеш. Тайните места често се оказват прекалено добре укрити, но премиите в първите нива ти дават представа какво да очакваш. Като начало стреляй по всички пропукани стени.



След като рестартираш захранването, изкачи оградата и се спусни надолу по асансьорната шахта. Взриви трансформатора и вземи скрития предмет.



В помещението с централното захранване стреляй по отдушника в стената и излез през него.

примесен с груб хумор“

достатъчен да ги стъпчеш. Големи, мощни оръжия – обичаме ги.

Въпреки че нивата са кратки, те са разнообразни и варират от космически терминали до гъмжащи от акули подводни улици. В тях има и много скрити места. Открий ги и ще бъдеш възнаграден с нови оръжия и полезни предмети (Quest items), които отключват полезни или безполезни cheat-ове.

Duke Nukem се харесва по същите причини, поради които хората обичат музиката на „Ей Си/Ди Си“. Играта е нещо като танц на разрушението в хевиметъл стил, примесен с груб хумор, и крайният резултат, макар и доста под графичното ниво на *Resi* и класата на *Tomb Raider*, е задоволително и забавно екшънприключение.



Челюсти. В едно от нивата ще трябва да се справяш и с акули

Ако тази игра ти харесва, потърси
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Класическа игра, много подобна на тази, но с пътуване във времето

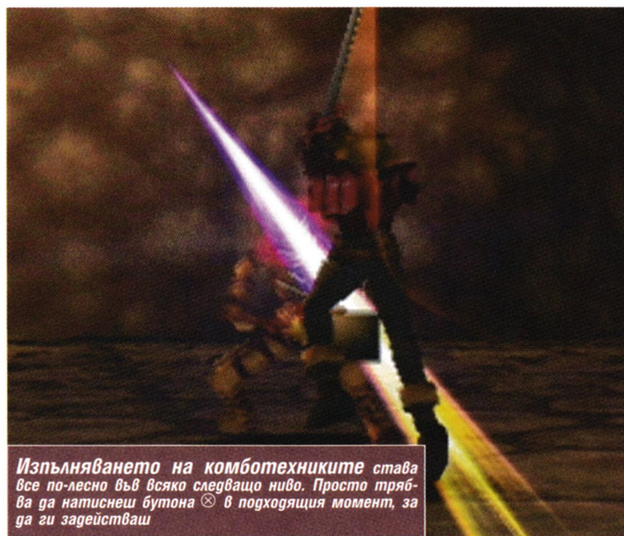
ГРАФИКА	Малко спорна на моменти, но като цяло брутална	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Комбинация от екстремно насилие и мислене	9
ПРОГНОЗА	Заслужава си да я играеш отново, за да достигнеш до скритите cheat-ове	7

ОБЩА ОЦЕНКА
Или ще обикнеш Дюкстър, или ще го намразиш. Играта предлага забавен екшън на високи обороти – основното изискване за всяко приключение. Разнообразните оръжия и мисии компенсират странния сюжет.

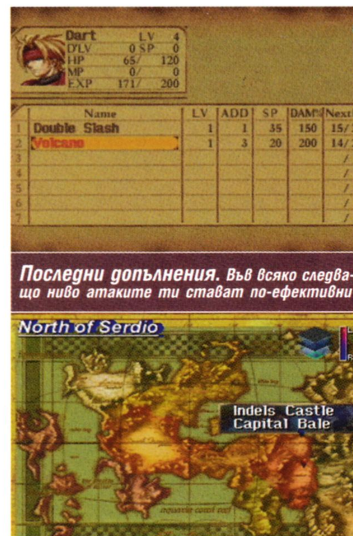
8 от 10 точки







Изпълняването на комботехниките става все по-лесно във всяко следващо ниво. Просто трябва да натиснеш бутона ⊗ в подходящия момент, за да ги задействаш



Последни допълнения. Във всяко следващо ниво атаките ти стават по-ефективни



ИСТИНСКИ КУЛТ, КАТО ХАМБУРГЕРА, ДА РЕЧЕМ, НЕ НЕ ТОЛКОВА ВКУСНА



Legend Of Dragoon

„Спъва се в незначителните препятствия, които *Final Fantasy*

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Още в самото начало забелязваш нещо много познато в *Legend Of Dragoon.* Интрото на играта представлява плавна и показна демонстрация на мечове, чародейство и един герой с щръкнала коса, който изглежда така, сякаш трябва найнапред да се пребори с няколко демона вътре в себе си. След това обаче забелязваш очевидната прилика с интрото на *Final Fantasy.* Хмм, подобно безсрамно копиране със сигурност ще предизвика най-малкото противоречия, ако не съдебни мерки. Но нека не се поддаваме на първоначалните впечатления, а да се концентрираме върху играта. За какво всъщност става въпрос?**

За едно съвършено подобие на *Final Fantasy* в графично отношение – или по-скоро несъвършено. Ето за какво става въпрос: героят ти си мърмори под носа, докато се движи през нивата, от време на време убива по някое чудовище и трупа опит и умения по време на пътешествието си. Получава и определена сума пари, с които купува оръжия, заклинания и отвари от търговци, и открива по някой и друг магически предмет, който увеличава способностите му. Сюжетът представлява детайлна битка между доброто и злото, в която се появяват и нови герои от различни класи и ранг. Е, в крайна сметка създателите на *Final Fantasy* вече доказаха, че формулата е печеливша, какво лошо има тогава в още едно такова заглавие?

Защото ако не успееш да направиш нещо ново и различно с тази формула, играта ще бъде само едно лошо копие. Създателите на *Legend of Dragoon* предлагат на едро идеи от RPG набора на Square, част от тях дори непростимо „оплескани" с некадърна интерпретация. Идеята за разработване на грандиозна ролева игра изобщо не е лоша, но трябва да бъде осъществена по подходящ начин.

Legend Of Dragoon се спъва в малките препятствия, които *Final Fantasy* отдавна се е научила да прескача. Да вземем например лошия превод: макар и да звучи комично, обикновено не се обръщаш към злодея, който току-що е изпепелил селото, приятелите и роднините ти с фразата: „Хей, ненормалнико!", и то точно преди да подхванеш битка на живот и смърт с него. Как очакваш тогава хората да проявяват съчувствие към емоционалните проблеми на твоя герой?

Един от по-специалните аспекти на *Legend Of Dragoon* е използването на бойните способности. При атака можеш да увеличиш ефекта от атаките на героя си, като натиснеш бутона ⊗ в точно определен момент. Сериите удари, известни като „комбо", се усъвършенстват в процеса на игра и в различните нива героите придобиват все нови и нови. Разбира се, всяко допълнително умение си има граници – не можеш да увеличаваш поразяващата си мощ до безкрайност – но фактът, че имаш някакво влияние върху качествата на героите по време на битка, придава известен смисъл на играта.

Това обаче далеч не е достатъчно. Със или без него играта продължава да бъде отчайваща в почти всяко отношение. Въпреки качеството на фона в различните нива битките прекалено са тромави, а недоизпипаните подробности са очевидни





Заклинанията можеш да си купиш в магазините по пътя. Разхвърляй ги наоколо





Плавни картини. Едно от малкото неща, с които може да се похвали Legend Of Dragoon, е качественият пейзаж в нивата





КАК ДА... ИЗПЪЛНЯВАШ КОМБОТЕХНИКИТЕ

Говорим за бойни похвати, а не за домакински уреди. И без това си имаме достатъчно проблеми с тях в кухнята...



Избери опцията за атака от менюто. И тъй като нищо не е както трябва, може би ще трябва да почакаш известно време, преди героят ти да каже глупавите си реплики и да разбере какво трябва да прави.



Около противника ти се появява мишена във формата на квадратче и трябва да натиснеш бутона ⊗ в момента, когато мишената стане бяла.



В по-горните нива героите ти ще могат да изпълняват по-сложни удари.

отдавна се е научила да прескача“

при преминаването от близък в далечен план на камерата. Анимациите са груби, битките са бавни и мъчителни за окото, а избирането на команди от вътрешното меню по време на битка не се потвърждава нито със звук, нито със знак. Трудно е да се опише колко дразнеща е последната малка подробност, но когато започнеш битка и не си сигурен дали си заповядал на бойците си да се хвърлят в сражението, или да си издухат носовете, определено започваш да усещаш за какъв проблем става въпрос.

В крайна сметка играта просто не отговаря на изискванията за добро RPG. Е, все пак би могъл да се насладиш на отделни моменти от *Legend Of Dragoon*, но след премиерата на *Final Fantasy IX* сме сто процента сигурни за коя от двете ще похарчиш парите си. ■



Отблъскващи зверове. Ако не отвърнеш на ударите на противника си, той със сигурност ще повтори атаката

Ако тази игра ти харесва, потърси FINAL FANTASY IX

Последното засега издание от поредицата и една от най-качествените ролеви игри, които някога сме виждали.

■ ГРАФИКА	Напразно си похарчил парите си	6
■ ГЕЙМПЛЕЙ	Дразнещ	5
■ ПРОГНОЗА	Скуката определено ще надделее над желанието ти за игра	4

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**

Ако интерпретираш съкращението RPG като „ролеви гаф“, *Legend Of Dragoon* напълно се вписва в категорията. Играта е нещо като лошо ксероксно копие на *Final Fantasy*. Дори очакваме почитателите на ролевите игри на Square да се почувстват обидени.

5 от **10** точки



Биг Бен изплува в далечината. Макар да имаш спирачки (нещо като „обратна“ реактивна тяга, а?), е доста важно да вземаш завоите прецизно – просто следи за маркерите по брега







Амстердам е градът с някои от най-криволичещите водни пътища в света. Освен това тесните канали водят до неизбежни и чести сблъсъци



ПРОСТО КАПКА В ОКЕАНА ИЛИ ИСТИНСКО ЦУНАМИ?



Aqua GT

„Водата прилича повече на чаршаф, опънат от двама души“

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Take 2
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Promethean Design
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси **HYDRO THUNDER**
Най-доброто водно състезание досега. Бърза, ожесточена, с много бонуси.

Прибавянето на *GT* към заглавието на която и да е игра крие риска от неминуемо сравнение с най-доброто автомобилно състезание в света на видеозабавленията. Но поставянето му след заглавие на състезание със скутери говори по-скоро за лудост. Досега *Rapid Racer, Powerboat Racing* и *Wild Rapids* потънаха, без да оставят и следа – означава ли това, че *Aqua GT* възнамерява да смени посоката?

Всъщност ситуацията далеч не е чак толкова драматична. В края на краищата досега сме видели само едно прилично водно състезание – *Hydro Thunder* на Midway. Освен това цената на *Aqua GT* е доста прилична за игра, която ти предлага възможността да профучиш по реките, които криволичат през цели осем световноизвестни града, при това в различни атмосферни условия. Ако не заради друго, поне в името на чисто туристическата атракция.

Но както сигурно се досещаш, точно водата разваля удоволствието. Дори и с помощта на суперкомпютри вълните пак не са достатъчно реалистични. Е, резултатът определено не е съвсем отчайващ, но водата прилича повече на чаршаф, опънат от двама души, отколкото на H_2O. Повърхността ѝ се нагъва толкова често и еднообразно, че е невъзможно да се качиш на гребена на вълна или пък се спуснеш шеметно, и макар създателите на играта да са опитали да наподобят течение плюс други допълнителни „речни“ номерца, ефектът е почти нулев.

Другото голямо разочарование е еднообразието, което си принуден да търпиш в името на успеха. Хубаво е печелиш бронзови или сребърни купи, но това означава да се състезаваш отново и отново на едни и същи писти, само че при по-лоши условия. А това неизбежно води след себе си скуката. Жалко, защото самите състезания са доста забавни – тук определено си заслужава да споменем карането по бетонния ограничител на пистата.

Но докато за нещастие водата продължава да бъде незадоволителна като количество и качество, водните състезания ще си останат просто едно забавление с доста кратък живот. Все едно да очакваш добро автомобилно състезание без типичните за него измамни завои, мългиви хълмове и високи скорости. Макар и по-задълбочена от *Hydro Thunder, Aqua GT* не покрива изискванията по отношение на симулация на водата, а това отнема голяма част от удоволствието.

ГРАФИКА	Бърза, с приличен пейзаж, но незадоволителни ефекти	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Достатъчно приятен, но твърде повърхностен, за да задържи вниманието ти за дълго	6
ПРОГНОЗА	Играта е голяма, но еднообразна и на моменти дразнеща	6

ОБЩА ОЦЕНКА
Има и по-лоши начини да си похарчиш парите... Играта е различна и предизвикателна, макар и не точно стилна. За тези пари плюс малко отгоре ще можеш да си купиш *Gran Turismo 2* или *Colin McRae Rally*. Какво да се прави, понякога истината боли.

6 от 10 точки

ЦИПЕСТИ КРАКА, ЛЕПКАВ ЕЗИК... ЗНАЧИ ЛИ ТОВА КАЧЕСТВО? МАЙ НЕ



Frogger 2

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Hasbro
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Hasbro продължават да възкресяват стари заглавия от каталога на Atari. Последното им творение е нова версия на една „класическа" ретроигра, която обаче никога не е била нещо особено.

Първият *Frogger* се състоеше основно в пресичане на път/река/поле, без да бъдеш премазан. Двуизмерно, елементарно – като настъпана жаба. Май даже твърде елементарно за днешната публика. Ето защо във *Frogger 2* цялата концепция беше преработена, разбира се, в 3D! И знаеш ли защо? Ами просто защото беше абсолютно наложително. Първият *Frogger* никога не е бил определян като качествена игра, дори в добрите стари времена. Затова *Frogger 2* прави отчаян опит да инжектира малко разнообразие в цялата история, като ти предлага геймплей, в който трябва да подскачаш наляво-надясно, да спасяваш малки жабчета, да се пазиш от злонамерени косачки и така нататък.

Очевидно играта е предназначена за по-малките, но трябва ли точно те винаги да бъдат жертви на подобен род унижения? И те са хора! Дори допълнението от жабешки стимулатори (като супердългия език и сонарното квакане) не спасява играта от пълен провал. Но всъщност това, което тотално съсипва *Frogger*, е фактът, че умираш в мига, когато се докоснеш до водата. Странно, наистина странно. ■



Frogger 2 *доказва, че да усъвършенстваш графиките, без да обърнеш внимание на геймплея, си е чиста загуба на време*



ГРАФИКА	Отчетлива, шарена и добре анимирана	6
ГЕЙМПЛЕЙ	Всичко, което правиш, е да подскачаш и да се пазиш	4
ПРОГНОЗА	Ако се заиграеш, може и да откриеш някакво предизвикателство. Но май няма такава опасност	5

ОБЩА ОЦЕНКА
Frogger 2 е дълбоко, дълбоко стандартна и поставя за пореден път въпроса нужно ли е „класическите" игри да бъдат възкресявани. Ако питаш нас, най-добре да бъдат оставени в миналото.

5 от **10** точки

ДЕБЮТ В XXI ВЕК



Galaga

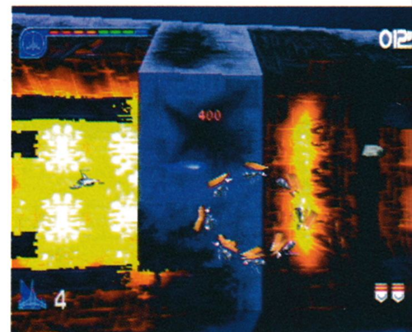
САМО ФАКТИ:

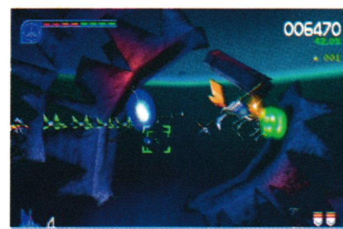
ИЗДАТЕЛ	Hasbro
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ах, *Galaga*! Радваме се да те видим отново, макар и ексхумирана, почистена, позагладена и преработена в PlayStation формат. Момчетата от Hasbro май наистина си падат по преработването на ретроигри и *Galaga* е последната жертва на тази безумна мания.

Всъщност, говорим за типичния случай, в който играта изобщо не ти се струва толкова добра, колкото си я спомняш. Навремето *Galaga* беше една вълнуваща версия на *Space Invaders*, гарантираща солиден приток на адреналин, но сега е просто 2D симулация – както като външен вид, така и като атмосфера. Екипът от Hasbro обаче не е спрял дотук и е нахвърлял още едно измерение в отчаян опит да добави известно разнообразие. В тази версия *Galaga* преминава от класическия режим в 3D, като ти предоставя и страничен поглед.

Всичко е от ясно по-ясно, но по някакъв налудничав начин, без ясна цел или мотиви. В играта няма нищо, което вече да не сме виждали. Жалко, но какво да се прави. Купи си *Star Trek: Invasion*, ако търсиш *истински* космически екшън. ■





Мислехме я за отдавна забравена. Hasbro обаче успяха да ѝ вдъхнат нов живот и да я превърнат в поредното си ужасно творение

ГРАФИКА	Качествена, що се отнася до 3D аспекта, но иначе празна	5
ГЕЙМПЛЕЙ	Наляво, стреляй, надясно, стреляй! И така нататък, и така нататък...	4
ПРОГНОЗА	Безкрайни вълни от извънземни, които трябва да избиваш	5

ОБЩА ОЦЕНКА
Въпреки подвижната камера играта е досадна – безкрайното натискане на бутона за стрелба и движението нагоре-надолу по екрана в определен момент стават дразнещи.

4 от **10** точки



Екип за бързо реагиране. *Само ти и твоят съекипник, дълбоко в тила на врага, и то само защото така е решил някой костюмиран идиот във Вашингтон*





Не се подлъгвай *от богатото разнообразие от оръжия, което играта предлага. Графиките на Ranger Elite са трагични, а усещането от геймплея е по-болезнено от огнестрелна рана*

ПОТЪРСИ ПРИКРИТИЕ, ПРИЦЕЛИ СЕ И...



Spec Ops: Ranger Elite

„Твоите рейнджъри пет пари не дават за военната дисциплина“

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Take 2
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Runecraft
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	11 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси

RAINBOW SIX

На практика същата идея, но малко по-добре реализирана.

В небето блесва огнена диря, взривове разкъсват гърдите ти, навсякъде около теб лежат трупове на приятели и врагове. Сър, да, сър, това е просто поредният ден на американските армейски рейнджъри – здравите момчета, към които ще трябва да се присъединиш в *Ranger Elite*.

Здраво окопана в базата си, *Ranger Elite* е екшън от трето лице, в който трябва да ръководиш екип от двама войници изцяло на територията на врага. Избираш екипа си измежду петима специалисти и след като си се запознал с целите на мисиите, ще имаш ясна представа дали се нуждаеш от експерт по близки битки, специалист по експлозивите или снайперист. Щом съставиш екипа, ще трябва да му осигуриш боеприпаси от доста приличния арсенал, който предлага играта.

Можеш да ръководиш който и да е от двамата съекипници в произволен момент, както и да им издаваш различни заповеди. Освен това можеш да кажеш на партньора си, контролиран от компютъра, да те прикрива, докато обезвреждаш бомба. Уви, само на теория. За съжаление партньорът ти реагира на кажи-речи три от общо десет команди. Обикновено ще ти се налага първо сам да елиминираш враговете и след това да изпълниш възложената задача. За щастие обаче можеш да изпълниш мисиите дори и ако бавнозагряващият ти партньор бъде елиминиран, което обаче обезмисля тотално идеята за работа в екип! Режимът Two-Player работи далеч по-добре и може да се каже, че е едно от най-приличните неща в играта, което само подчертава допълнително слабите страни на режима single-player. Основният проблем на играта е, че твоите рейнджъри пет пари не дават за военната дисциплина. Неуместната конфигурация на бутоните за управление влошава допълнително положението. Да не говорим, че теренът в различните мисии се различава единствено по цвета.

Като цяло *Ranger Elite* е стандартна в най-добрите си показатели и наистина жалка в по-слабите. Контролът на командосите и основната идея са добри, а разнообразният арсенал ще зарадва любителите на оръжия. Но грешките определено преобладават – незадоволителният изкуствен интелект, слабите визуални ефекти и повърхностният геймплей са само малка част от недостатъците на играта. И ако вече си задаваш въпроса каква е разликата между тази игра и също толкова ужасната *Spec Ops: Stealth Patrol*, можем веднага да ти отговорим – почти никаква.

ГРАФИКА	Замазана и фрагментарна	5
ГЕЙМПЛЕЙ	Безумният изкуствен интелект на войниците убива удоволствието от играта	3
ПРОГНОЗА	Няколко качествени мисии, но какво от това?	4

ОБЩА ОЦЕНКА

Осеяна с грешки, *Ranger Elite* не отива по-далеч от предишното издание от поредицата. Визуално слаба, с ненадеждна командна система. Единствено режимът Two-Player заслужава внимание. Но не за дълго.

3 от **10** точки

УЖАСЯВАЩ ПОГЛЕД В ТЕЛЕВИЗИЯТА НА БЪДЕЩЕТО...



World Destruction League: Thunder Tanks

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	3DO
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	11 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Thunder Tanks е разработена на базата на футуристично телевизионно шоу, в което зрителите наблюдават турнир между високотехнологични машини. Играта обаче създава впечатление, че е просто *Robot Wars* в по-широк мащаб и след около 30 минути, прекарани с творението на 3DO, вече започваш да се чувстваш отегчен.

Избираш си танк и войник от размазаното меню и се впускаш в поредица от битки по оградени терени в различни американски градове. Задачите, които се състоят главно във верижно взривяване на препятствия и противници, са доста еднообразни и бързо ще те отегчат. В случая здравият екшън би помогнал, но бавната скорост на играта разваля удоволствието. Танковете се лутат безцелно по арената и влизат в битка само ако попаднат случайно на някой от останалите противници. Дори и тогава битката се състои само в един-два неточни изстрела. Макар че експлозивните ефекти в *Thunder Tanks* са доста добри, те са единственото прилично нещо в играта. ■



Огън и дим. *Съветваме те да не се занимаваш с тази игра, освен ако не умираш от желание да покараш танк*

ГРАФИКА	Приличните експлозии запълват пустите арени	5
ГЕЙМПЛЕЙ	Неориентирани противници и слаба контролна система	4
ПРОГНОЗА	Не отговаря на изискванията на жанра	4

ОБЩА ОЦЕНКА
Блудкава игра, която не притежава нито нужната скорост, нито търсения експлозивен екшън. Слабият изкуствен интелект на противниците и лошата контролна система ще убият ентусиазма ти още в зародиш.

4 от **10** точки

ЛУДИ ЛАБИРИНТИ? НЕ... ПО-СКОРО БЕЗУМНА СКУКА



Ms Pac-Man Maze Madness

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Namco
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един до четирима

Със сигурност познаваш игрите *Pac-Man*, освен ако не си прекарал по-голямата част от живота си, затворен в килера. Трамбоваш из лабиринти, похапваш жълти хапченца, убиваш призраци, убиват те призраци и май това е всичко. Но семейство Пак вече се преместиха в третото измерение и сега игрите предлагат нещо повече от събиране на жълти точици и надбягване с Бинки и компания.

Новата версия на *Ms Pac-Man* дебютира на пазара със съмнителен сюжет, който включва препускане из различни измерения и откраднати артефакти. С други думи, търкаляш се из шарените и доста сложни нива и поемаш различни задачи, например да местиш сандъци с динамит, за да взривиш препятствие по пътя си. Процесът често изисква известно мислене, ако трябва да едновременно с това да хрупаш и събираш всичко по пътя си.

За съжаление тези задачи по-скоро натоварват и без това изтощения геймплей на *Pac-Man*. Постоянното разблокиране на нива и дърпане на лостове и ръчки става все по-безинтересно и дразнещо.

Разбира се, в тази версия ще видиш и оригиналната игра, заедно с multiplayer режим за четирима. И все пак, след две десетилетия гълтане на хапчета *Pac-Man* и компания определено трябва да се замислят за пенсиониране. ■



Макар и триизмерна, *играта си остава скучна*

ГРАФИКА	Многоцветна фиеста	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Старата песен на нов глас	4
ПРОГНОЗА	Задачите са много, но бързо те отегчават	5

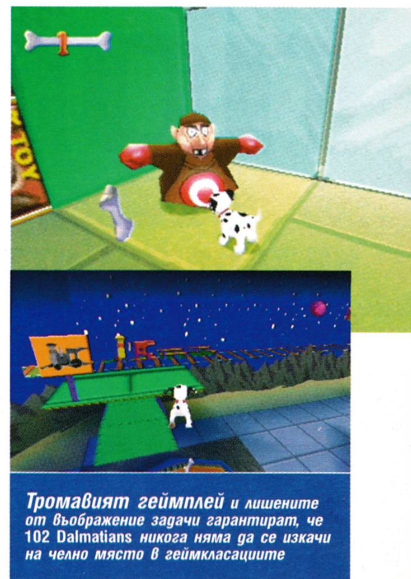
ОБЩА ОЦЕНКА
Ms Pac-Man е нещо като ново ферари със стар двигател – бляскава, но мудна и безинтересна.

5 от **10** точки

EIDOS ПРАВЯТ ПОГРЕШЕН ИЗБОР С ТАЗИ ИГРА...



102 Dalmatians: Puppies To The Rescue



Тромавият геймплей и лишените от въображение задачи гарантират, че 102 Dalmatians никога няма да се изкачи на челно място в геймкласациите

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Eidos
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Cristal Dynamics
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Слава богу, *102 Dalmatians* е създадена само по героите от последния анимационен филм на „Дисни", така че поне са ни спестени сцените с Глен Клоуз и малките сладки кученца. За нещастие обаче всичко друго в играта е точно толкова блудкаво, колкото и филмът, по който е създадена.

Предполага се, че тук става въпрос за изследователска 3D игра. Можеш да избираш между две далматинчета, с които да се размотаваш из нива, които изглеждат невероятно груби в графично отношение. Круела е откраднала останалите 100 кученца с идеята да ги превърне в скъпи кожени облекла, но твърде неразумно е скрила откраднатите далматинчета в контейнери, разпръснати в цели 20 нива, където патрулират верните ѝ главорези. Целта ти е да освободиш далматинчетата и да не бъдеш заловен от помощниците на Круела. Идеята не е лоша, но е реализирана по неподходящ начин. Скоростта на преминаване през нивата е прекалено бавна и със сигурност би отегчила и най-неврърстните геймъри.

ГРАФИКА	Празни нива, в които се разхождат герои в стил „Лего"	4
ГЕЙМПЛЕЙ	На задачите им липсва нужното темпо и разнообразие	3
ПРОГНОЗА	20 минути са повече от достатъчни	3

ОБЩА ОЦЕНКА
Една мудна и скучна игра, на която ѝ липсва енергия, изобретателност и разнообразие. Макар че е насочена към по-малките, в нея няма нищо, което би могло да привлече вниманието им.

4 от **10** точки

ПОГЛЕД НАЗАД

РАЗРОВИ СЕ ИЗ ПО-СТАРИТЕ ЗАГЛАВИЯ И ЩЕ ОТКРИЕШ, ЧЕ С НЯКОИ ОТ ТЯХ МОЖЕШ ХУБАВО И ДЪЛГО ДА СЕ ЗАБАВЛЯВАШ...

Tekken



Първата версия на играта за PlayStation зарадва първата вълна собственици на конзоли с безупречния си геймплей, голямото разнообразие и приличната доза насилие.

Днес, след като преминахме през две еволюции, и на фона на заглавия от следващото поколение по витрините, петгодишните графики на *Tekken* изглеждат малко непохватни. И въпреки това играта все още си заслужава парите. ■

■ ИЗДАТЕЛ
SCEE



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Трудно е да се каже, че първият *Tekken* може да впечатли с нещо на фона на следващите две издания от серията.

6 от **10** точки

Spyro 2: Gateway To Glimmer

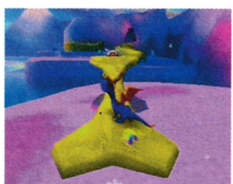


Второто издание на един от най-симпатичните герои на PlayStation стана един от най-успешните 3D джъмп енд рън* хитове.

В нея Спайро върви, пързаля се, върти се, катери се и плува в разкошния свят на Глимър, като изпълнява различни задачи – от лесни до много трудни. Големият брой допълнителни мисии и скрити нива добавят тръпка към приключението. *Spyro* е невероятно забавление за всички възрасти! ■

*Джъмп енд рън (от англ. jump and run, букв. „скачай и бягай") – Игра, в която основната част от действието се изчерпва с бягане, скачане и събиране на бонуси. (Бел. ред.)

■ ИЗДАТЕЛ
SCEE



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
По-малко от година след премиерата си *Spyro 2* остава една от най-добрите игри за PlayStation.

10 от **10** точки

Air Combat



Самолетните симулатори никога не са били на особена почит в PlayStation формат и това заглавие не прави изключение.

Всъщност играта не е лоша – бързи скорости, напрегнати и не особено трудни битки. Изглежда прекрасно наистина, но 17-те ѝ мисии, макар и разнообразни, са твърде посредствени, за да се харесат на публиката. ■

■ ИЗДАТЕЛ
SCEE



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Ако изпитваш дълбока нужда от високи скорости, *Air Combat* я удовлетворява, но по много посредствен начин.

3 от **10** точки

Galerians



Едно недоизпипано допълнение към жанра хорър-оцеляване с геймплей в стил *Resident Evil*, подплатен със свеж сюжет.

Главният герой се казва Райън – младеж, надарен с телекинетични способности, който трябва да избяга от тайнствена база за научни изследвания, използвайки уменията си. *Galerians* е смела крачка в жанра, но разчита прекалено много на събирането на предмети и лесните загадки, които предлага. ■

■ ИЗДАТЕЛ
Ubi Soft



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Обещаващо, но пълно с издънки 3D приключение, което не успява да постигне поставените си цели.

7 от **10** точки

Killer Loop



Ето една игра, която отчаяно иска да бъде Wipeout... и не успява.

Ако ще отмъкваш идеи от друга игра, поне го прави със стил! Този високоскоростен рейсър обаче може да се похвали с цялата показност на лошо копие. Ужасните неонови графики и неудачната система на управление на превозните средства развалят удоволствието от поносимите писти. ■

■ ИЗДАТЕЛ
Ubi Soft



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
По-добре потърси заглавията от поредицата *Wipeout*, ако си решил твърдо да си похарчиш парите.

4 от **10** точки

Jade Cocoon



***Jade Cocoon* е нещо като комбинация от традиционните достижения на *Final Fantasy* и чудовищните създания в стил *Pokemon*. Целта на създателите ѝ е да направят нещо, към което лесно да се пристрастиш, но крайният резултат е далеч от съвършенството.**

В сюжета, който е болезнено бавен, за кой ли път става въпрос за „младия момък, който търси магически предмет, за да разгроми злото". Всъщност обаче чудовищата са тези, които спасяват играта от тотален провал. Те са общо 171 и можеш да ги спечелиш на своя страна, като ги омагьосаш с вълшебната си флейта. ■

■ ИЗДАТЕЛ
Ubi Soft



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Ако си отегчен от Пикачу и компания, *Jade Cocoon* е интересна алтернатива.

6 от **10** точки

Grandia



Добре сглобена RPG, на която си заслужава да хвърлиш поглед.

Следвайки пътя на ориенталските приключения, *Grandia* ще те изненада с добра скорост и емоционален сюжет, които компенсират опростените графики и незадоволителния геймплей. Играеш в един пъстър, мащабен свят, прекарваш си времето в разговори с обитателите му, посещаваш магазини и изучаваш враждебния пейзаж. Е, на тази цена си заслужава да прекараш няколко безсънни нощи.

■ ИЗДАТЕЛ
Ubi Soft



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Определено няма да отнеме първото място на игрите *FF*, но пък е добро, старомодно и забавно приключение.

8 от **10** точки

Monaco Grand Prix



Небалансирана „Формула 1“ игра без официален лиценз (но с точно възпроизведени писти), в която има повече катастрофи, отколкото тръпка и която определено не се вписва дори и в миналогодишния стандарт за добра игра.

Започнеш ли да изучаваш нов рейсър, търпението е задължително, но дори и за най-мазохистичните фенове на „Формула 1“ тази игра ще бъде досадна, със смешно труден режим Simulation, неманеврени коли, които се поднасят дори и на най-лесните завои, и режим Arcade, където е прекалено лесно да спечелиш първото място. Единствено режимът Multiplayer спасява играта от пълен провал.

■ ИЗДАТЕЛ
Ubi Soft



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
При наличието на толкова много добри заглавия *Monaco GP* просто няма шанс.

5 от **10** точки

Adidas Power Soccer



С конкуренция като *ISS* и *FIFA* ни е много трудно да ти препоръчаме точно тази игра. Но въпреки това ще ти я препоръчваме – в крайна сметка, това ни е работата.

Защо ли? Защото в доброто старо време (пролетта на 1996 г., ако трябва да бъдем точни) *Adidas Power Soccer* беше една от най-добрите футболни симулации, която предлагаше едни от най-зрелищните финтове. В нея обаче можеш да видиш и едни от най-големите грешки в жанра – неспортсменски, но много забавни.

■ ИЗДАТЕЛ
Infogrames



■ **ОЦЕНКА ДНЕС**
Играта заслужава един бърз поглед, макар и след пет години присъствие на пазара.

6 от **10** точки

PSX МАНИАК

НОВО!!!

Търсиш по-старата версия на някоя игра? Или събираш всякакви материали за Лара Крофт? Или – обратно – разлюбил си Лара и си готов да подариш срещу скромна сума на някой нов неин фен цялата си колекция Tomb Raider? А може би искаш просто да си пишеш с други фенове на любимата си игра? Възможно е и да възнамеряваш да си разменяш информация/сувенири/списания с геймъри от други градове. Тогава?

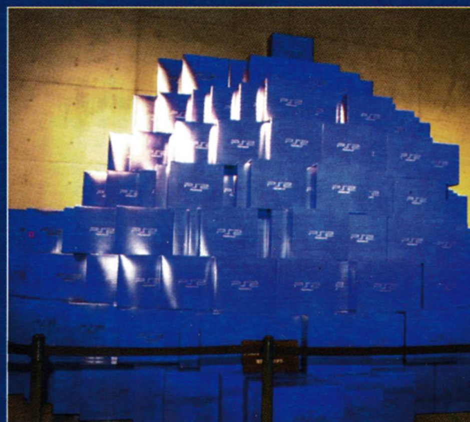
Пиши на адрес:

София 1000, ул. „Христо Белчев“ 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за рубриката „PSX маниак“ или по електронната поща до: mail@egmontbulgaria.com

- Продавам или разменям оригинални дискове за PSX: *Colony Wars 1,2, ISS Pro, ODD: Abe's Exodus, Warzone 2100, Pandemonium, Spec Ops* и много други. Множество компютърни списания (които искам да разкарам, защото си имам вас) и плакати. Пишете на iosif@gbg.bg.
- Искам да купя Multi Tap за по-малко от 30 лева, може и втора ръка, не ме бърка, само да работи добре. Калин Сергеев Белевски, гр. Русе 7012, ул. „Муткурова“ 111, бл. ЦЮР-3, вх. 4, ет. 3, ап. 8, тел. (082) 255 910.
- Търся код за откриване на нови нива и оръжия в играта *Medal Of Honour*. Ако някой знае нещо по въпроса, очаквам го на телефон (02) 557 700, за Андрей (следобед).
- Продавам PlayStation, с Dual Shock и обикновен контролер, 1 memory card, 1 Game Shark cartridge (карта за кодове – чийтове), 20 диска. Цена: 200 лева. Тел. (057) 712 220 или (048) 963 785.

PlayStation®2





PS2 (най-после и) в България

ФАКТЪТ

PS 2 се появи и на българския пазар! Преживяхме (и вие, както личи от писмата ви), дългоочаквания миг, когато най-нетърпеливите PS-почитатели се докоснаха до конзолата чудо. Макар че броят им засега е равен горе-долу на пръстите на двете ръце на трима фенове. Смятай, ако искаш!

ЦЕНАТА

Първите машини PS2, пуснати за продажба в България, струваха 1149 лв. Малко или много е това – сам ще отсъдиш. Не забравяй обаче, че за малка страна като нашата – с що-годе скромни възможности – цената няма как да не е малко пт... Поне в началото. Между другото – очаква се цената на новата „българска" партида конзоли да бъде осезаемо по-ниска. Ще те държим в течение.

ИГРИТЕ

Както вече знаеш от предишния брой на списание PlayStation, в родните магазини можеш да намериш оригинални игри за PS2. Средната цена е 125 лв. За твоя утеха бързаме да ти съобщим, че връстниците ти в „другата" Европа плащат повече.

ЕТО И ЗАГЛАВИЯТА:

- *Theme Park World* (симулация на развлекателен парк)
- *F1 Championship Season 2000* (Формула 1)
- *Kessen* (стратегия в реално време)
- *X Squad* (екшън от трето лице)
- *FIFA 2001* (футбол)
- *Ridge Racer V* (рали с градски писти)
- *Tekken Tag Tournament* (игра с бойни изкуства)
- *NHL 2001* (хокей)
- *NBA LIVE 2001* (баскетбол)
- *Driving Emotion Type-S* (рали с градски писти)
- *SSX Snowboard* (сноуборд)
- *Dead or Alive 2* (игра с бойни изкуства) ■

ИЗВЕСТНИ СА ПОДРОБНОСТИ ЗА *TOMB RAIDER: NEXT GENERATION*

НОВИНИ ЗА ЛАРА

Адриан Смит, шеф в Core Design, разкри, че начинът ти на игра ще се отразява пряко на „типа Лара, който изграждаш".

Придвижването към следващото поколение конзоли ознаменува и ново начало за сагата *Tomb Raider*. В действителност, обяснява Смит, играта „може дори да не се казва *Tomb Raider*".

Интересното в плановете засега е, че способностите на Лара ще бъдат променливи – тоест ако стъпи накриво, ще може да си изкълчи глезена и да започне да куца. Контузиите ще имат негативен ефект върху скритите качества на Лара, но все пак ще ти се даде възможност да подобряваш тези неафиширани способности, разказва Смит. Например ако караш Лара да тича често, тя ще стане осезаемо по-добра в това, а ако я караш да се катери повече, тя ще се усъвършенства в катеренето. Смит довери още, че „в нивата към края на играта ще се налага да тренираш Лара, защото едва след като придобие определени способности, тя ще може да достига тайни помещения и да преминава през определени проходи".

Ще бъде обърнато много по-голямо внимание върху психиката на Лара и адаптирането ѝ към нормалния живот след завръщане от експедиция в гробниците. Смит: „Не че ще стане точно така, но е възможно тя да стане алкохоличка или да започне да взима наркотици – вариантите са безкрайни."

От Core ще се възползват от предимствата за онлайн развитие, които дава PS2, и ще предоставят постоянни актуализации на историята, физическото състояние на героите и дори „откъси, които могат да бъдат играни".

Това означава, че периодично ще можеш да даунлоудваш нови епизоди, които ще се включват към основното заглавие и ще подхранват непрекъснато разширяващия се „свят на *Tomb Raider*". „Първата игра ще представя началните няколко глави от книгата Tomb Raider, която е излязла изпод перото на професионален сценарист", обяснява Смит и допълва, че „сега Лара ще има съвсем различен стил на живот".

Пътуването из психиката на г-ца Крофт ще бъде допълнено от въвеждането на няколко нови герои, от чието име ще можеш да играеш. „Дори ни изкушаваше идеята да започнем играта с друг персонаж и да изкараме на сцената Лара едва когато действието напредне", разкрива тайни от кухнята Смит. ■



Полюбувай се на първите оригинални скици за Лара Крофт за PS2

А КАКВО ПРЕДСТОИ ЗА PS2 ФОРМАТ ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА?

ПРОЛЕТТА

Moto GP – SCEE
Eternal Ring – Ubi Soft
Evergrace – Ubi Soft
Robot Warlords – Midas
Formula One 2001 – SCEE
NBA Hoopz – Midway
Carrier: The Next Mutation – Jaleco
Warriors Of Might and Magic – 3DO
Shadow Of Memories – Konami
ESPN NBA 2 Night – Konami
Project Eden – Eidos
WDL: Thunder Tanks – 3DO
Summoner – THQ
MTV Music Generator – Codemasters
Z.O.E. – Konami
No One Lives Forever – Fox
Knockout Kings 2001 – EA
The Bouncer – Square Europe
The World Is Not Enough – EA
Gran Turismo 3 – SCEE
MDK2: Armageddon – Virgin
Black & White – EA
The Gift – Cryo
Jungle Book – Ubi Soft
Winback – Midas
Silpheed – Swing
Player Manager 2001 – 3DO
Herdy Gerdy – Eidos
LMA Manager 2001 – Codemasters
Rally Championship – EA
Need For Speed – EA
War Monkeys – Take 2
Gauntlet: Dark Legacy – Midway

ЛЯТОТО

Oni – Take 2
Onimushi – Capcom
Evil Twin – Ubi Soft
Red Faction – THQ
Ring Of Red – Konami
Tokyo Highway Challenge – Ubi Soft
Commandos 2 – Eidos
Evil Dead 2: Hail To The King – THQ
Robocop – Titus
Half-Life – Sierra
Age Of Empires – Konami
Dark Cloud – SCEE
Dropship – SCEE
Extermination – SCEE
Kart Fury – Midway
Lotus Challenge – Virgin
Sky Gunner – SCEE
Sky Odyssey – SCEE
Spy Hunter – Midway
Star Wars: Starfighter – Activision
Star Wars: Super Bombad Racing – Activision
Titanium Angels – SCI
UEFA 2001 – Take 2
Wipeout Fusion – SCEE
World Rally Champ 2001 – SCEE

КРАЯ НА 2001

Metal Gear Solid 2 – Konami
Final Fantasy X – Square Europe
Soul Reaver 2 – Eidos
Stunt Man – Infogrames
WWF Smackdown 3 – THQ
360° Challenge – Acclaim
Gunslinger – Activision
Tony Hawk's Pro Skater 3 – Activision
Aliens: Colonial Marines – Fox
Bloody Roar 3 – SCEE
US Navy Seals – Jaleco
FIFA 2002 – EA
Silent Hill 2 – Konami
Kelly Slater's Pro Surfer – Activision
Baldurs Gate Legends – Virgin
Starsky And Hutch – Empire
Ghostmaster – Empire
VIP – Ubi Soft
Run Like Hell – Virgin
World Sports Cras – Empire
Star Wars: Online – Activision
The Getaway – SCEE
Technomage – Infogrames
Grand Theft Auto 3 – Take 2
Wing Over 3 – JVC
Eighth Dawn – Empire
The Italian Job – SCI

DOWNLOAD

БАЙК, КОЛА, РОЛЕРИ... ПЛЮС ВИКТОРИНА И ЕДИН RPG ФЕНОМЕН





В Mat Hoffman's Pro BMX ще откриеш много писти и професионални състезатели

Първата година от новото хилядолетие може спокойно да влезе в историята на видеоигрите като Годината на Ястреба (hawk – ястреб, англ., бел. ред.) след главозамайващия успех на *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Activision вече се надява да повтори успеха с *Mat Hoffman's*, затова ти даваме възможност да хвърлиш един поглед на следващия им голям хит. *Заедно с Mat Hoffman's Pro BMX* ще видиш и някои от най-добрите игри за миналата година, между които *Tony Hawk's 2, Driver 2 и Spyro 3. Забавлявай се.*

КАК ДА ПОЛЗВАШ ДИСК 6?

Зареди диска и прегледай игрите с ⓛ и ✕. Натисни ⊗, за да избереш играта, която искаш. След края на някои игри ще трябва да рестартираш конзолата си.

Имаш проблеми с диска?

Тогава се обади на телефон 02/988-01-20 или 988-01-37. Ще получиш компетентна помощ за отстраняване на проблема.

Mat Hoffman's Pro BMX

■ **ИЗДАТЕЛ**	Activision
■ **ЖАНР**	BMX симулация
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Използвайки същата формула като *Tony Hawk's Pro Skater 2, Mat Hoffman's Pro BMX* се опитва да прави с колело това, което *TH2* направи със скейтборд. И – ако трябва да сме обективни – успява! В демоверсията, която ти предлагаме, имаш уникалната възможност да играеш или със самия Мат, или със също толкова талантливия Майк Ескамила. Виж описанието на контролните бутони и започвай да трупаш точки. Но трябва да действаш бързо, тъй като имаш само две минути!

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

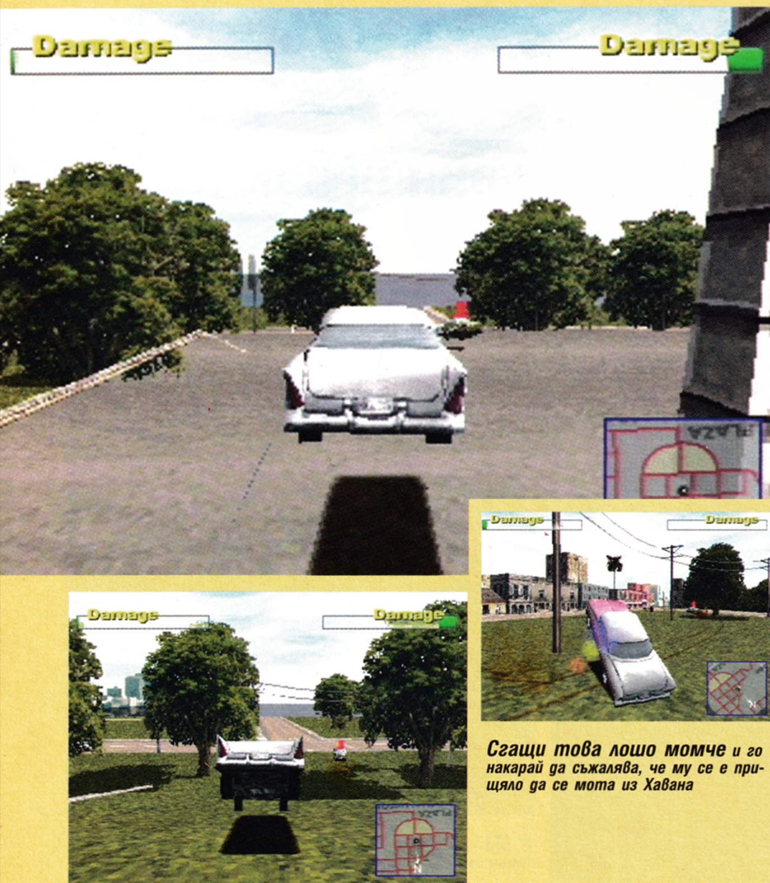
R1 Завъртане надясно във въздуха
L1 Завъртане наляво във въздуха
R2 Завъртане надясно на 180 градуса
L2 Завъртане наляво на 180 градуса
□ Номер във въздуха
△ Трикове на земя
⊗ Подскоци/задръж за увеличаване на скоростта
○ Трикове със завъртане

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

В пълната версия на играта можеш да избираш между осем BMX звезди, между които Кори Настазио, Саймън Таброн, както и споменатите вече Мат и Майк. Всеки от тях си има специфичен стил и движения. Играта предлага три различни режима за двама участници – H-O-R-S-E, Demolition Derby и Graffiti, много писти и разнообразни състезания на закрито и открито.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

Очаквай подробното ревю на играта в следващия брой.



Сгащи това лошо момче и го накарай да съжалява, че му се е прищяло да се мота из Хавана



Милионите може и да са виртуални, но пък тръпката в демоверсията е съвсем реална

Driver 2

■ **ИЗДАТЕЛ** Infogrames
■ **ЖАНР** Рейсър
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за игра

Танър отново е в града, готов за нови подвизи под прикритие. В демоверсията, която ти предлагаме, ще играеш в Хавана, където трябва да преследваш и смачкаш на пихтия кола от 50-те години. Времето ти не е ограничено, но ако изгубиш целта от погледа си, губиш и играта. Така че дръж очите си широко отворени и натискай газта до дупка.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

R1 Клаксон
L1 Рязко завиване
L2 Поглед наляво
R2 Поглед надясно
L2 + R2 Поглед назад
▢ Спирачка
△ Ръчна спирачка
⊗ Газ
◎ Форсиране
Select Смяна на камерата

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

Пълната версия на играта предлага мисии в Хавана, Лас Вегас, Чикаго и Рио де Жанейро, multiplayer режим с преследване на разделен екран и специални игри. Можеш освен това да излизаш от колата, да сменяш превозните средства и да изследваш улиците.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

Потърси пълното ревю в брой 2 на списанието.



Who Wants To Be A Millionaire?

■ **ИЗДАТЕЛ** Eidos
■ **ЖАНР** Тв викторина
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за игра

Who Wants To Be A Millionaire е феномен – не само телевизионното състезание, но и създадената по него видеоигра. Истинските състезатели играят за хиляди долари и ако са достатъчно умни, си ги прибират вкъщи. В нашата демоверсия и ти ще имаш възможност да играеш за 8000 лири стерлинги, но само виртуално, разбира се. Въпреки това, почти всички въпроси са доста трудни и определено ще трябва да помислиш здраво. Демоверсията предлага и опциите Позвъни на приятел (Phone-A-Friend), 50/50 и Попитай публиката (Ask the Audience). И освен това трябва да те предупредим, че само ще чуваш гласа на водещия Крис Тарант, но няма да виждаш лицето му.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

⊗ Избери отговор
◎ Подсказване

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

Пълната версия на играта включва различни режими, като Fastest Finger, Head-To-Head и надпреварата за големите пари. Също като в демоверсията, в играта Тарант не се появява, а само чуваш гласа му и обичайните му фрази, от които в никакъв случай няма да се отегчиш.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

В диска от брой 4 трябва да си понатрупал опит в надпреварата за 100 лири.









Превъплъщение. *Legend Of Dragoon е класическа RPG игра, което значи, че отново ще се биеш със странни противници и ще говориш още по-странно*





Внимание! *Няма да усетиш кога ще се пристрастиш към Hawk's*

Legend Of Dragoon

■ **ИЗДАТЕЛ**	SCEE
■ **ЖАНР**	RPG
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Създаването на *Legend Of Dragoon* отне три години, изпълнени с обещания за нещо велико. Играта се развива в познатия RPG свят на чародейство, мечове и дракони и разполага с мащабен и мистичен сюжет, който ще те омагьоса до забрава. Предлагаме ти демоверсия за игра, където можеш да се пробваш в няколко битки срещу силни противници. Ще имаш и възможността първо да потренираш с меча и да овладееш някои техники, преди да се изправиш срещу противника.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

△ Инвентар

◎ Изходно меню/бягане

⊗ Избор на атака/разговор

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ОСОБЕНОСТИ:**

В пълната версия на играта избираш между девет герои, които следват предначертаната им съдба и междувременно освобождават хора от робство. Битките са походови*, но пък ти дават възможност да овладееш нови удари, които да използваш в бъдещите битки.

■ **Допълнителна информация:**

Виж ревюто на страници 48-49.

* Походова битка (известна преди всичко от RPG игрите) – Битка, в която съперниците се редуват всеки със своя ход, подобно на принципа на шахмата.

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ **ИЗДАТЕЛ**	Activision
■ **ЖАНР**	Скейтбординг симулация
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Това е най-добрата скейтбординг симулация в света и една от най-внушителните игри, които някога ще имаш възможност да играеш. В демоверсията ни се състезаваш в Марсилия и изпълняваш всички специални трикове на Хоук.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

⊗ Скок

△ Трикове на земя

▢ Флип-трикове

◎ Трикове с хващане

L2 Смяна

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

Пълната версия на играта предлага осем нива (пет „свободни" и три състезателни парка), режим Career, в който се развиваш до професионалист и участваш във все по-трудни състезания, и редактор на писти (Track Editor), в който можеш да създадеш свой собствен скейтпарк.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

Виж темата за екстремните спортове в брой 2.



Spyro Year Of The Dragon

■ **ИЗДАТЕЛ** SCEE
■ **ЖАНР** Платформа
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за игра

Третото (и последно за PS1) издание с приключенията на симпатичния малък дракон – е една от най-добрите игри, които сме виждали досега. Ето защо ти даваме още една възможност да поиграеш със Спайро. Целта ти е да намираш и събираш откраднати яйца на дракони, а в демоверсията ти предлагаме три нива – Скейтпарк, Кратера Молтън и Залива на Раковините, – в които ще трябва още да събираш скъпоценности, да разговаряш с всеки, когото срещнеш, и да изпълниш няколко задачи, за да си върнеш яйцата. За да победиш противниците си, използвай пламък или устремно връхлитане. Навсякъде ще те следва водното конче Спаркс, които представлява животомера ти (нахрани го с пеперуди и други дребни буболечки, за да го подсилиш).



■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ:**

L1 Камера
R2 Завъртане на камерата надясно
L2 Завъртане на камерата наляво
◎ Огън
△ Камера
□ Тичане
⊗ Скок/пързаляне

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ:**

В пълната версия на играта ще се забавляваш с много миниигри и ще играеш и с други герои, между които кенгурото Шейла и сержант Бърд.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:**

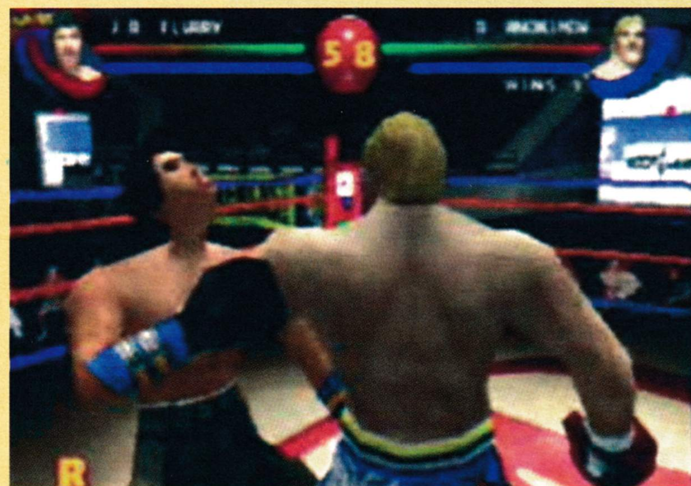
Потърси ревюто на играта в брой 2.





***Колко е сладък!** Толкова сладък, че може да се просълзиш от умиление*





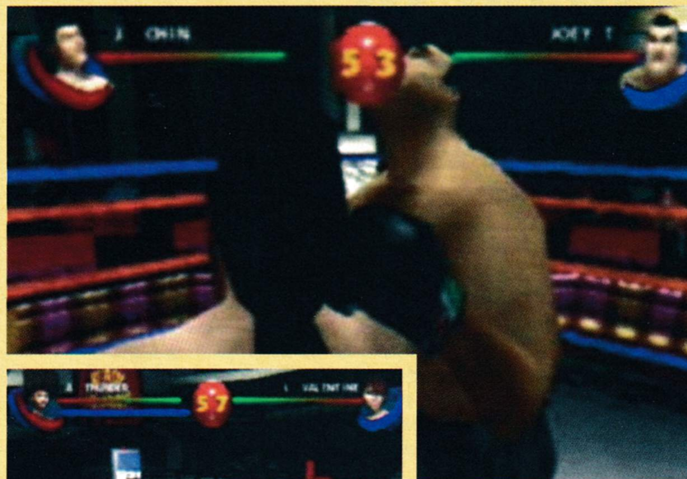
Ready 2 Rumble Round 2

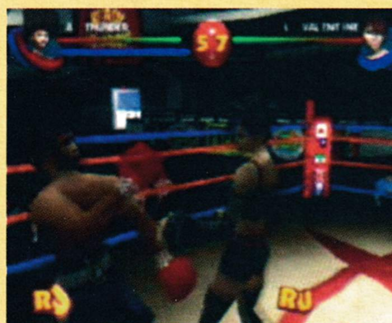
■ **ИЗДАТЕЛ** Midway
■ **ЖАНР** Боксова симулация
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за преглед

Кралете на боксовия ринг се завръщат, този път в компанията на краля на попмузиката, Майкъл Джексън, и баскетболната звезда Шакил О'Нийл (освен това можеш да отвориш и ниво с експрезидента Клинтън и новия сенатор Хилари в публиката). Продължението е по-бързо от първата игра, а боксьорите са още по-ожесточени. В демоверсията за преглед ще можеш да погледаш как Афро Мълнията, Джет „Стоманената брадичка" и компания си изтупват здраво прахта, нажежавайки до червено Rumble-метъра.

ВСИЧКО ВИЖДАМ

ИЗБРАНИ МОМЕНТИ ОТ ИГРИ, КОИТО СЕ ЗАДАВАТ





***Анимационни тупалки.** Най-лудите боксьори в света се завръщат на ринга, по-ожесточени от всякога*

WDL: War Jetz

■ ИЗДАТЕЛ	3DO
■ ЖАНР	Shoot 'em up
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

War Jets, втората игра от поредицата World Destruction League след Thunder Tanks, ти предлага ултранасилие с високотехнологични реактивни самолети, които се опитват да се взривят взаимно.

В пълната версия на играта има различни турнири, в които жадни за кръв пилоти се състезават в постапокалиптични градове в различни точки на света. Битките са затруднени допълнително от условията, в които се провеждат – например лед, кал, вятър и пясък. Играта предлага и богато разнообразие от футуристични оръжия, с които да взривяваш противниците си. Ще трябва да се пребориш и с много „луди" противници, за да впечатлиш телевизионните зрители, които наблюдават шоуто.

***Поредната доза насилие** и експлозии, но този път с реактивни самолети*

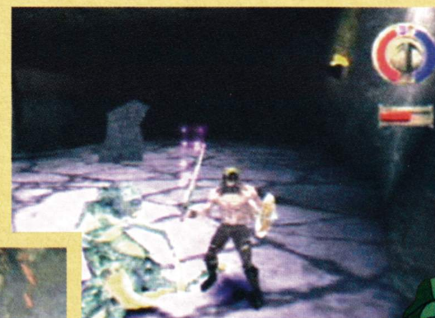




Warriors Of Might And Magic

■ ИЗДАТЕЛ	3DO
■ ЖАНР	екшънприключение
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

След провала на Crusaders последната Might and Magic на 3DO е оборудвана с много екшън, битки и специални ефекти. Демоверсията за преглед, която ти предлагаме, ти дава възможност да прецениш сам качествата на играта. Главният герой Алерон е обвинен във вещерство и изпратен на заточение. Той трябва да докаже невинността си и да изобличи противника си Дариа, организирал заговора срещу него. Основният акцент в играта пада върху битките, където мечовете и мускулите заменят традиционните пушкала и експлозиви. Създателите на играта обещават и специални бойни техники, които да те направят по-съпричастен към действието. ■



– Това могъщество ли е?
– Не, магия...



НА ДЕМОДИСКА ПРЕЗ АПРИЛ

ОЧАКВАЙ

Какво ще откриеш на CD-то в следващия брой?

- ***C-12:*** НОВАТА ВОЙНА НА СВЕТОВЕТЕ!
- ФУТБОЛНИЯТ СЕЗОН Е В РАЗГАРА СИ С ***ISS PRO EVOLUTION 2***
- ВЪЗДУШНИ И СУХОПЪТНИ АТАКИ В ***ARMY MEN***
- ПЛЮС – ИМПЕРАТОР ОМАГЬОСАН В ЛАМА... ДА, ***EMPEROR'S NEW GROOVE*** НА ДИСНИ! УНИКАЛНИ ДЕМОВЕРСИИ ЗА ИГРА: ***MUPPET MONSTER ADVENTURE*** С КЕРМИТ И ДРУГИТЕ ОТ КУКЛЕНОТО ШОУ И ЕДИН ФУТУРИСТИЧЕН БАТМАН!



C-12



Emperor's New Groove



Muppet Monster Adventure



ISS Pro Evolution 2



ПРОПУСНАЛ СИ НЯКОЙ БРОЙ?



В брой 1

Оценки на:
- Dino Crisis 2
- Sydney 2000
- F1 2000 Championship Season
- Mr Driller
- Football Manager 2001
- Team Buddies
- Chase The Express

В аванс за:
- FIFA 2001
- Driver 2
- Formula 1 2000
- The Mummy
- Digimon World
- Buzz Lightyear Of Star Command
- F1 World Grand Prix 2000 и др.

На диска:
Sydney 2000
Formula One 2000
Grind Session
Dave Mirra Freestyle BMX
Terracon, Driver 2
LMA Manager 2
Superman и др.



В брой 2

Оценки на:
- Driver 2
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Formula One 2000
- Wacky Races
- Jeremy McGrath Supercross 2000

В аванс за:
- LMA Manager 2001
- Prince Naseem Boxing
- Legend Of Dragoon
- Jungle Book Groove Party
- Buzz Lightyear Of Star Command
- Crash Bash
- Spyro 3: Year Of The Dragon
- C-12 и др.

На диска:
Driver 2
In Cold Blood
Incredible Crisis
Prince Naseem Boxing
This Is Football 2
Dino Crisis 2
Alien Resurrection и др.



В брой 3

Оценки на:
- Tomb Raider Chronicles
- Medal Of Honor Underground
- This Is Football 2
- UEFA Champions League Season 2000/2001
- Digimon World
- Prince Naseem Boxing
- Tigger's Honey Hunt

В аванс за:
- Crash Bash
- The Mummy
- The Grinch
- Chicken Run
- The Mission и др.

На диска:
Crash Bash
Prince Naseem Boxing
Spyro: Year Of The Dragon
TOCA World Touring Cars
Jungle Book Groove Party и др.



В брой 4

Оценки на:
- The World Is Not Enough
- Star Wars Demolition
- MTV Skateboarding
- Knockout Kings 2001
- Ducati World
- Woody Woodpecker Racing
- NHL 2001
- Disney's Dinosaur

В аванс за:
- Panzer Front
- Championship Surfer
- Hellboy
- Ford Racing
- 007 Racing
- Blade и др.

На диска:
The Mummy
Alex Ferguson's Player Manager 2001
UEFA Champions League Season 2000/2001
Who Wants To Be A Millionaire?
WWF Smackdown 2
Sheep и др.



В брой 5

Оценки на:
- Final Fantasy IX
- Tiger Woods PGA Tour Golf
- Ready 2 Rumble: Round 2
- The Bombing Islands
- NBA Live 2001
- 007 Racing
- Army Men

В аванс за:
- Metal Gear Solid 2 (PS2)
- Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 (PS2)
- ISS Pro Evolution 2
- NBA Hoopz
- Submarine Commander
- Championship Surfer и др.

На диска:
Time Crisis: Project Titan
Frogger 2
Ms Pac-Man
Chicken Run
Bugs Bunny And Taz Time Busters
Asterix
и др.

ПОПЪЛНИ КОЛЕКЦИЯТА СИ СЕГА – С ТОЗИ ТАЛОН:

Цената на предишен брой е 6,90 лева и включва пощенските разходи.
За да направиш поръчка, отбележи в талона кой брой искаш, изрежи го (или направи ксерокопие) и го изпрати на адрес:
1000 София, ул. Христо Белчев 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ (Поръчка на списание PlayStation)
Списанието си ще получиш по пощата с наложен платеж.

ТАЛОН ЗА ПОРЪЧКА ЗА СПИСАНИЕ PlayStation

Име ....

Бащино ....

Фамилия ....

Улица ....

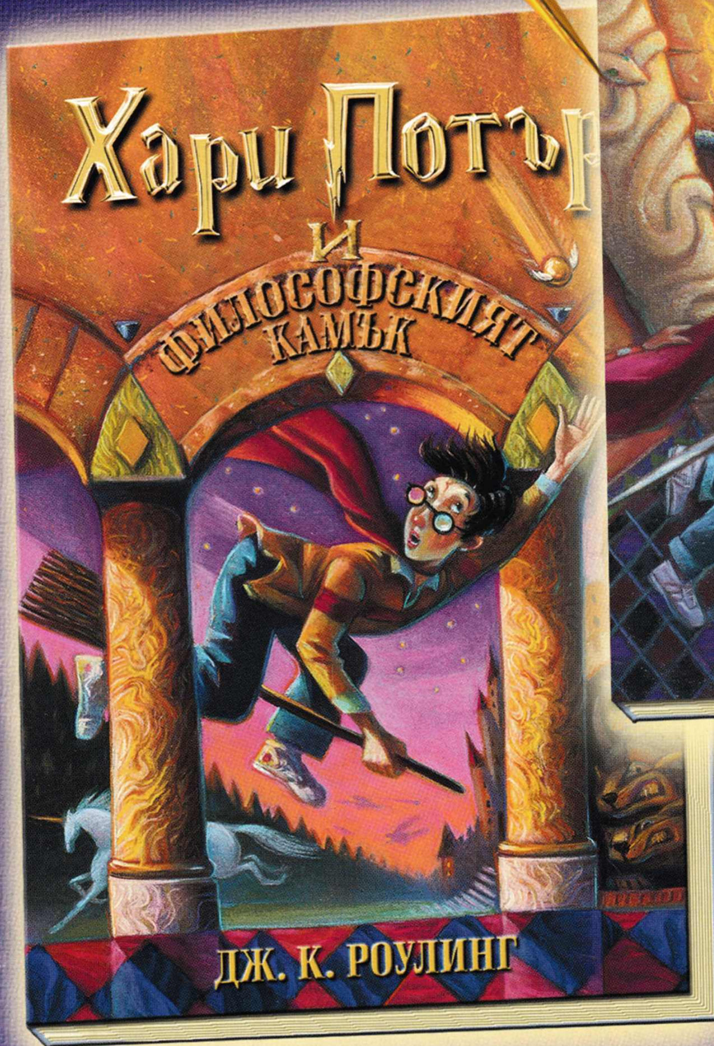
Жк .... Блок .... Вход .... Апартамент .....

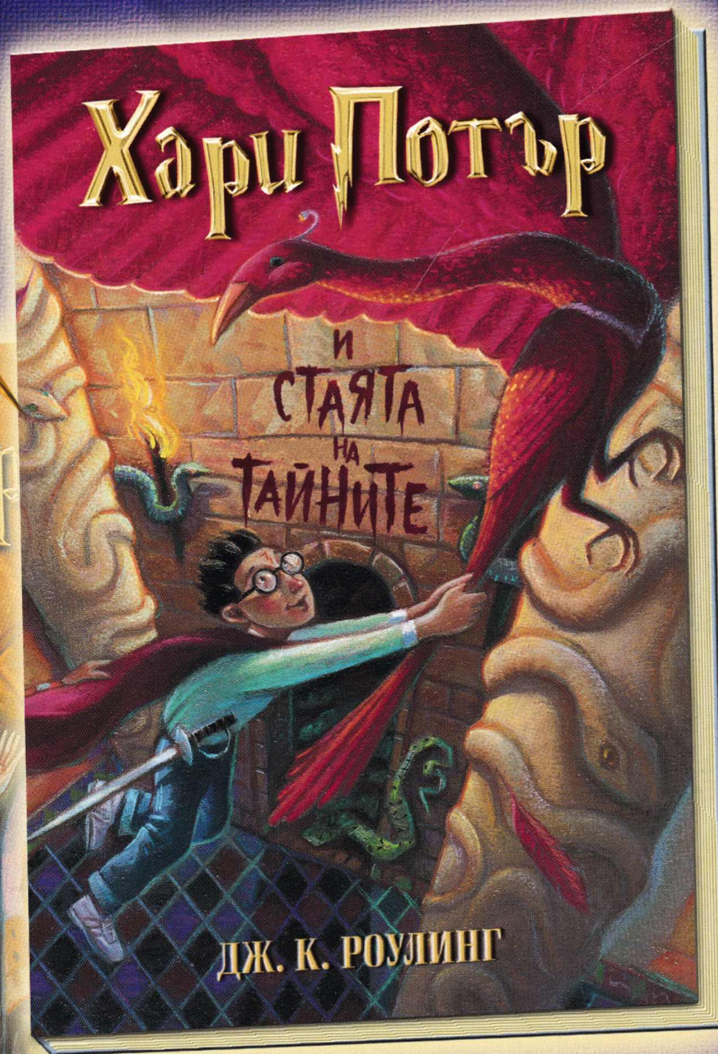
Телефон .... e-mail: ....

Град (село) .... Пощенски код ....

Отбележи в квадратчето колко екземпляра от съответния брой искаш да поръчаш

Брой 1 
Брой 2 
Брой 3 
Брой 4 
Брой 5 


Хари Потър
и
философският камък
ДЖ. К. РОУЛИНГ


Хари Потър
и
стаята на тайните
ДЖ. К. РОУЛИНГ

Играта продължава
в БРОЙ 7

СПИСАНИЕ
PlayStation

АПРИЛ 2001 • Цена 6,90 лв.
БРОЙ 7



ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

C-12 FINAL RESISTANCE

Извънземни и герои в новото екшънприключение на Sony!

TOMB RAIDER: ФИЛМЪТ

При успех Анджелина Джоли снима още два филма като Лара!
И още: *Tomb Raider Chronicles* в рубриката СВРЪХСЕКРЕТНО!

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Зомби, скелети и други ужасии!

PS2 МАНИЯ – КАПКА ПО КАПКА

Star Wars: Starfighter + още новини

ISS PRO EVOLUTION 2 – оценка 10!!!

+ OFFICIAL SOLUTION на *FIFA 2001*

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

PAL

9 ИГРИ



ЗА ИГРА

MUPPET MONSTER ADVENTURE
BATMAN OF THE FUTURE

ЗА ПРЕГЛЕД

C-12: FINAL RESISTANCE
ISS PRO EVOLUTION 2
ARMY MEN: AIR ATTACK 2
EMPEROR'S NEW GROOVE
READY 2 RUMBLE ROUND 2
BURSTRICK
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

C-12

СПИСАНИЕ PlayStation ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ



PlayStation®

PSX МАНИЯ

от първата до последната страница